Juegos y técnicas lúdicas para la animación de grupos

Mónica Kac

Red Lúdica / Rosario

www.redludicarosario.blogspot.com

redludicarosario@hotmail.com

Índice:

A mis padres, que me han mostrado que en el mundo hay muchas puertas por las que se puede entrar y me han ayudado a construir las herramientas para que yo misma eligiera cuál abrir.

A mis hermanos, compañeros de juegos de infancia.

A la memoria de mi Bobe Esther quien, donde quiera que esté, cuida mi infancia.

A Flor y a Pedro, quienes me han dado la noticia más hermosa de mi vida.

A Luchi, quien me prestó su infancia para que yo pudiera aprender acerca de los niños y de las niñas.

A Sergio, quien desde hace cuatro años custodia mi libertad.

A todos los grupos de niños, educadores y animadores con quienes he aprendido a enseñar a animar.

A los animadores del Grupo Jugar con quienes he compartido esta hermosa profesión.

A mis actuales compañeras, amigos y "contactos" de la Red Lúdica /Rosario.

Palabras de introducción

Soy consciente de que escribir un libro a modo de fichero de "juegos y técnicas para la animación de grupos" es un aporte incompleto para la formación de un animador de grupos, pero también soy consciente de que no por ello es menos necesario.

"La formación" es un proceso complejo por el cual un sujeto "se va dando forma de…" y en nuestro equipo de trabajo, muchas veces nos hemos preguntado por dónde nosotros mismos hemos empezado. Quienes se forman, van tejiendo una red con las distintas *experiencias* que van teniendo; éstas son producto de vivencias y reflexiones que van haciendo.

En lo personal, creo que para mí todo comenzó con "el juego del caballito" que de pequeña me proponía jugar mi "Bobe Esther".

"*Ella cruzaba sus piernas, yo me sentaba sobre una de ellas (la que le quedaba en el aire) y al compás de un "ico, ico caballito" podía percibir su alegría, producto de verme disfrutar del juego; al mismo tiempo, a mí me ponía feliz verla a ella alegre".*

Han pasado más de 40 años de aquella percepción que, en y con distintos juegos, se repitió muchas veces a lo largo de mi infancia. Llevo inscripta en mi cuerpo esa *sensación de alegría transmitida* por mi abuela, como una marca de relación y composición con uno mismo y con los otros. Hoy, yo creo que fue la experiencia de aquél juego la que me impulsó a ser animadora de grupos.

Dedicada a sistematizar mi trabajo de más de tres décadas, entiendo y sostengo que no hay situación grupal que no esté atravesada por "el juego". El *entramado de afectos* que circulan y que permiten que "una cosa componga con otra", tiene que ver con el juego.

En nuestro equipo de trabajo, llamamos **"juego"** a aquello que representa lo que se pone en movimiento al ser, estar y hacer con uno mismo o junto a los otros; y llamamos **"un juego"** al conjunto de reglas y procedimientos que delimitan un tiempo y espacio ficcional y le otorgan al jugador una posible línea de actuación.

Si "un juego" está bien propuesto e invita al sujeto a jugar, si el animador puede sostener y andamiar ese juego para que "no se caiga", entonces los sujetos-jugadores viven al juego como "un espacio y tiempo seguros en el cual nada malo les puede pasar". Es por esta razón que para lograr que un conjunto de personas se conforme como grupo (objetivo primordial de todo animador) la mayoría de las veces se utilizan ***juegos y/o técnicas lúdicas*** que son acciones o procedimientos tendientes a favorecer distintas interrelaciones o interacciones entre los miembros[1].

Estas herramientas favorecen que los miembros de un grupo se pongan en "juego existencial", que se expresen tal cual son y piensan ante los demás. Pero los juegos solos se caen; es necesario entender a los grupos, saber acerca de ellos y entender también el porqué y el para qué de los juegos y las técnicas lúdicas de animación grupal.

[1] Un ejemplo de técnica lúdica utilizada para la animación grupal puede ser que, para favorecer que los sujetos se puedan mirar, se implementa como técnica alguna actividad que genere "la mirada" entre los miembros del grupo, o bien, en la que se les proponga sentarse en círculo.

Este libro es uno dentro de un conjunto de libros que, a modo de sistematización de mi práctica, estoy escribiendo. Aquí, he transcripto la mayoría de los juegos y técnicas que he vivenciado desde niña y que luego, en mi trabajo con grupos que hasta el día de hoy sigo haciendo, yo misma he implementado.

La transcripción de juegos y técnicas lúdicas a modo de “fichero” constituye la parte central de este libro y está precedida por cuatro breves “notas” que, a la vez que impiden que se caiga en la banalización del juego y de las técnicas como mero recursos, permiten que se pueda llegar a la lectura de los mismos con una presentación que ponga de relieve su importancia en el contexto de la animación de grupos. Finalmente, se hace una propuesta de materiales que pueden llegar a conformar el *bolso básico del animador de grupos*.

Para quienes se han iniciado o se van a iniciar en la animación, este libro puede parecer sólo un aporte de recursos. No es aquí donde escribo mi ensayo acerca del juego y la educación[2], ni doy cuenta de ninguna teoría acerca del juego ni de los grupos, como sí lo hago en numerosas publicaciones y artículos que escribo[3]. El objetivo es muy simple: ofrecerles, a quienes deseen leer este material, una batería de juegos y técnicas lúdicas que puedan servirles para jugar con los grupos. Así empecé yo, jugando.

Mónica Kac

---

[2] Libro en elaboración: *Hacia una didáctica lúdico-grupal*. Algunos artículos se pueden leer en el espacio “Producciones escritas de la Red Lúdica” en http://redludicarosario.blogspot.com.ar/

[3] Libro en elaboración: *La animación de grupos*. Algunos artículos se pueden leer en la página web mencionada en Nota al pie 2.

1. **¿Por qué y para qué jugar?**

Los seres humanos juegan porque son seres vivos productores, consumidores y transformadores de la realidad en la que viven. Todo aquello que hacen, consumen y transforman es cultura.

Los seres humanos juegan, si no, no serían humanos.

- ✓ Porque para poder ser, es necesario poner en juego la propia existencia.
- ✓ Porque para hacer algo, es necesario imaginarlo primero.
- ✓ Porque para poder transformar algo, es necesario dar forma propia a las cosas.

Los seres humanos jugamos, si no, no seríamos humanos.

- ✓ Somos porque nos damos en existencia.
- ✓ Hacemos porque podemos proyectar y proyectar-nos.
- ✓ Transformamos porque podemos combinar imágenes y dar nuevas formas.

Así de simple es la razón por la que el ser humano juega y se juega, así de simple es el sentido del jugar. Y si bien jugar juegan todos, no todos tienen desarrollada por igual la capacidad lúdica.

La lúdica es una capacidad que como todas, se desarrolla. Cuanto más se juegue, mayor será la posibilidad de ser un sujeto creativo, mayor la posibilidad de tener un proyecto de vida y mayor la posibilidad personal de transformar la realidad que oprime o que simplemente disgusta.

Pobre es el pensamiento de aquellos que piensan que jugar es sólo cosa de niños. Jugar juegan todos y a todas las edades**,** porque… **si jugar es lo que nos permite ser**, por pensamiento lógico podemos afirmar que **si no jugamos no somos**.

La confusión se establece cuando se piensa que todos y a todas las edades se juega a lo mismo y de la misma manera. Esto no es así. Por un lado, los seres humanos juegan según las características de su edad, las posibilidades del entorno, las distintas personalidades, etc.; por el otro, y en palabras de Ricardo Rodulfo: “donde el jugar era, adviene el trabajo”. Esto significa que la forma en que el sujeto desarrolle su capacidad lúdica está en estrecha relación con la forma en que desarrolle luego su capacidad para trabajar.

Un trabajo creativo que permita poner en juego la propia existencia y habilite a ser, también será una forma de jugar. Jugar es la práctica que *expresa* el producto del juego en tanto movimiento relacional entre el mundo interno y el mundo externo. Dicha “expresión de juego” es susceptible de manifestarse desde múltiples lenguajes, de manera que es lícito decir que una canción es un juego, que un dibujo, una pintura y una escultura son un juego, que un baile o un deporte son un juego, que un escrito, novela o poesía también pueden ser un juego.

Para que algo sea "juego" el único requisito que debe cumplir es que sea producto de una genuina expresión creativa del sujeto que juega y nada más.

La ingeniería lúdica y el juego como dispositivo de existencia

El juego representa un *movimiento relacional* entre nuestro "mundo interno", como experiencia íntima, subjetiva, y el "mundo externo", como experiencia social y pública.

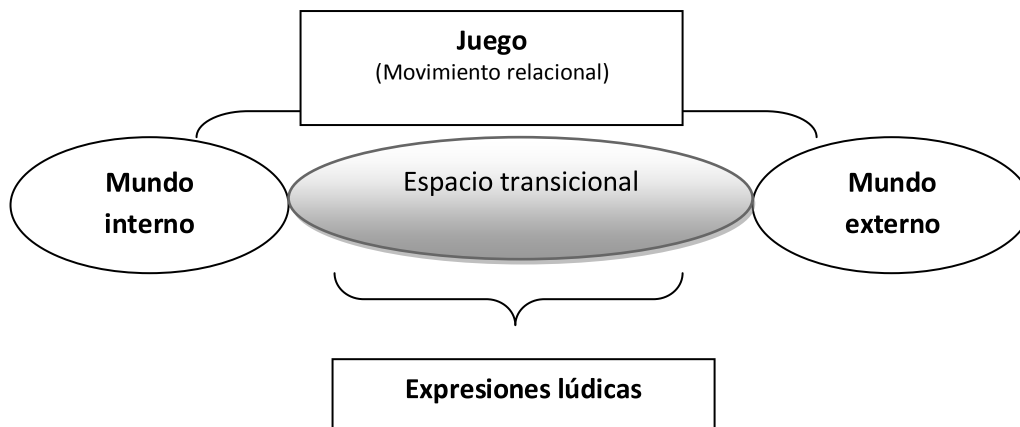
El "mundo externo" representa la realidad por conocer, el "mundo interno" representa el complejo sistema de percepción y apropiación con el cual el sujeto conoce y re-conoce la realidad de la cual él mismo forma parte.

Entre ambos mundos, el que juega fabrica una nueva realidad de la cual es genuino artífice. La nueva realidad imaginada es creada por el sujeto en un espacio particular que no pertenece enteramente a su "mundo interno" ni tampoco enteramente al "mundo externo". Donald W. Winnicott, en su libro *Realidad y juego*, denominó a este espacio "Espacio transicional".



Para poder imaginar y pensar (como juego de ideas), el sujeto necesita **di-vertirse,** poder *darse otra versión* de la realidad distinta a la cotidiana, una realidad que lo **entre-tenga** entre dos tiempos: un tiempo cronológico y social, y un tiempo íntimo y subjetivo.

El juego opera como un sistema abierto que entra en funcionamiento y provoca la posibilidad de divertirse, cuando un acontecimiento sorprende al sujeto y *lo llama en su atención.* El espacio transicional que quien juega fabrica le permite, con confianza y seguridad, exteriorizar las imágenes de su mundo interno con las que intentará asir lo que le llama su atención. Será, entonces, en ese complejo movimiento de articulación donde logrará producir una nueva y propia realidad que querrá ir expresando. Todas esas expresiones que el sujeto fabrica serán denominadas "Expresiones lúdicas" que, en lo cotidiano, son las acciones imaginativo-creativas: pintar, bailar, cantar, escribir, construir, jugar juegos, hacer deportes, leer (literatura), etc.



Esta ingeniería con la que el sujeto se crea y re-crea representa el complejo mecanismo natural que los seres humanos tienen para traerse en existencia, ser y desarrollarse creativamente. Es la ingeniería del juego como **dispositivo de existencia**, es la ingeniería que permite ser, hacer, proyectar y transformar.

"No se puede jugar a medias.

Si se juega, se juega a fondo.

Para jugar bien hay que apasionarse,

salir del mundo de lo concreto.

Salir del mundo de lo concreto

es introducirse en el mundo de la locura.

Del mundo de la locura

hay que aprender a entrar y salir.

Sin introducirse en la locura no hay creatividad.

Sin creatividad uno se burocratiza,

se torna hombre concreto,

repite palabras de otros".

Tato Pavlovsky

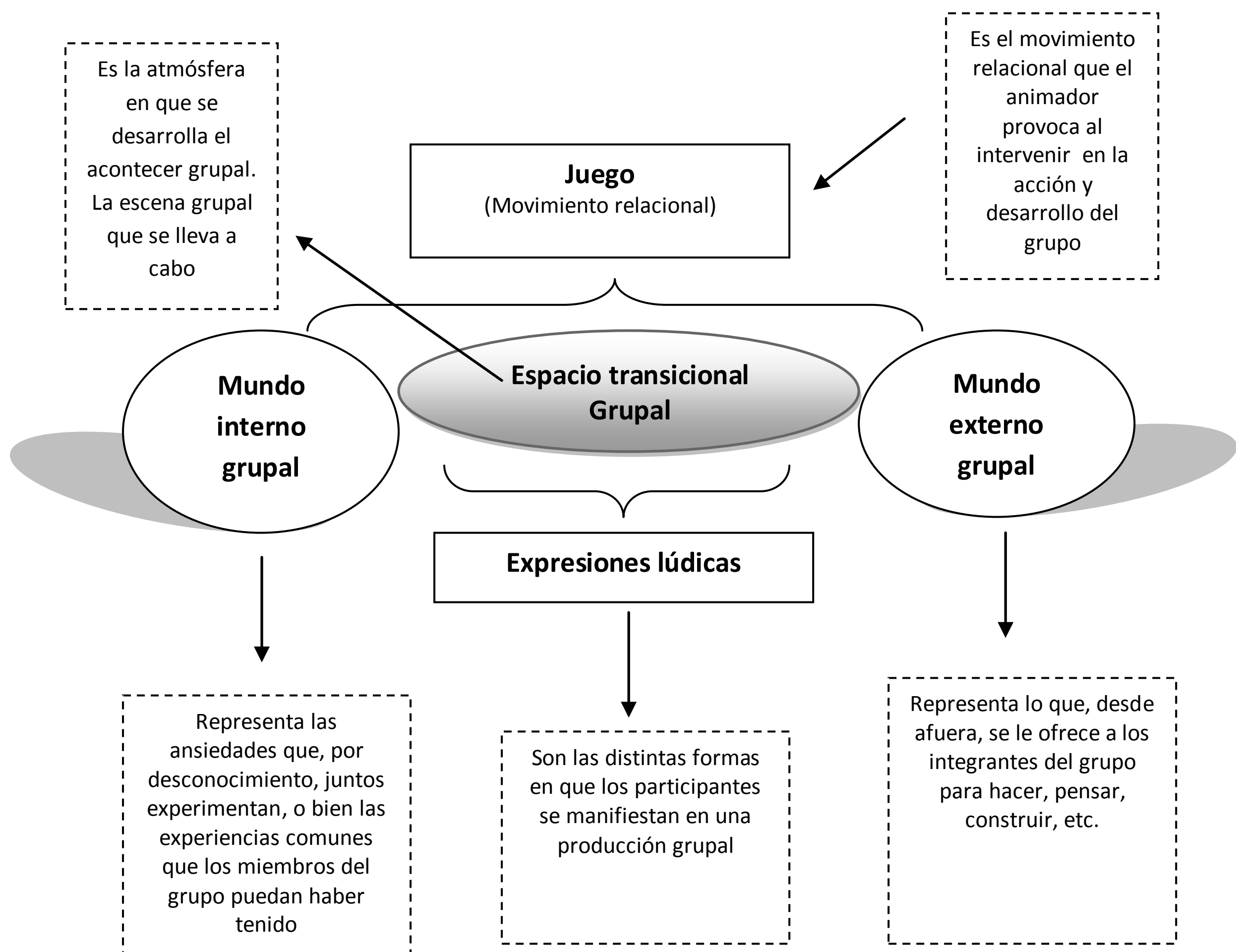
2. ¿Qué es la animación de grupos?

La animación de grupos es la acción y efecto de ayudar a las personas: a fusionar sus individualidades en un cuerpo grupal; a que puedan co-operar y producir juntos; y a que puedan hacer síntesis de aprendizaje grupal, evaluar el proceso que han vivenciado, y finalmente, despedirse y separarse.

El trabajo con grupos, en cualquiera de los campos o áreas, requiere que el que coordina, enseña o anima posea "herramientas" para la animación grupal. Los grupos no son un mero conjunto de personas a los cuales se les hace hacer cosas o se les dice algo. Los grupos tienen vida: nacen, crecen, se desarrollan, producen en conjunto y cierran su experiencia con despedidas que favorecen los duelos propios de toda separación.

Si bien se asocia la animación con la diversión y el entretenimiento, "di-vertirse" y "entre-tenerse" adquieren una significatividad mucho más profunda que la de simplemente hacer reír u olvidar los problemas y circunstancias de la realidad cotidiana.

La animación de grupos genera diversión y entretenimiento porque es una práctica de intervención en los grupos que requiere de la creación de un espacio transicional grupal. Habitando ese espacio con confianza y seguridad lúdica, los miembros del grupo pueden *ponerse en juego y darse en existencia* venciendo las resistencias propias de quien no conoce o no se conoce con los demás.



La animación de grupos requiere de la utilización de herramientas para poder inter-venir (venir entre) en el accionar espontáneo del grupo y poder vehiculizar su energía hacia la producción conjunta de lo que están convocados a hacer.

Poder pararse o estar frente a un conjunto de personas y poder hacerlos reír o prestar atención, no garantizan que se esté ante un “buen animador”. Para los que consideramos a la animación una tecnología, como práctica de intervención en el campo de lo social, entendemos que:

- ✓ La participación es el objetivo prioritario a alcanzar, razón por la cual el animador de grupos debe generar **procesos de participación.**
- ✓ Siempre se debe procurar aprovechar la potencialidad de cada miembro del grupo en función de **potenciar lo grupal** (sensación del “nosotros” que trasciende la mera suma de partes y/o voluntades).
- ✓ La animación se trata de una **forma de actuación** que opera en la dimensión ficcional o simbólica de un espacio transicional grupal.
- ✓ El animador tiende a transformar al público-espectador en un **público-participante**, actor y autor de su propia historia.

La animación de un grupo se distingue por la manera de llevar a cabo las distintas actividades y no por las actividades mismas, esto significa que el animador actúa como *agente dinamizador* más que como mero organizador y ejecutor de actividades.

Funciones del animador en la escena grupal

- ✓ Sensibilizar, motivar, animar, promover y hacer que la gente “se interese”.
- ✓ Asesorar, recrear, interpretar y coordinar el desarrollo de las actividades.
- ✓ Contribuir a que la gente recupere sus prácticas sociales y culturales, favoreciendo el desarrollo humano.
- ✓ Como asistente técnico: proporcionar elementos técnicos para que el grupo sea capaz de realizar actividades que proyecta con él.

El animador interviene con herramientas aquí llamadas **técnicas lúdicas de animación grupal**. Muchas veces, éstas están representadas por “juegos” propiamente dichos; otras veces, en cambio, son acciones que él realiza para favorecer que los miembros del grupo se miren, se relacionen y/o puedan hacer juntos.

En la diferenciación entre “el juego” y “los juegos” nos detendremos más adelante.

3. Las técnicas lúdicas de animación grupal

Una técnica es un conjunto de acciones prácticas, articuladas por una regla de sentido. Las técnicas pueden ser aplicadas con mayor o menor habilidad, por lo tanto una técnica por sí sola no es ni buena, ni mala, ni pedagógica, ni formativa, ni psicológica, ni ningún otro calificativo. Es sólo un conjunto de procedimientos que, dependiendo de quién lo implemente y cómo lo haga, provocará el efecto deseado.

La animación no es en sí una ciencia, no tiene un cuerpo teórico propio y específico de explicación, pero en tanto tiene *un fundamento teórico (que toma prestado de las ciencias sociales en general)*, resulta una ***tecnología social***[4] (*tecno* + *logos*: técnica aplicada con conocimiento).

La animación se basa en la aplicación de técnicas lúdicas con fundamento teórico que provocan el movimiento relacional del sujeto con su entorno (incluyendo a los demás participantes). En cuanto a los aspectos operativos, ésta se apoya en una metodología que tiene, como marcos referenciales, tres aspectos: ideológico, político y práctico. Desde los dos primeros aspectos, la construcción metodológica que el animador pueda hacer dependerá de la concepción de mundo (ideología) y de intervención en él (política) que tenga. Desde el aspecto práctico, las técnicas se construyen teniendo en cuenta las distintas formas en que se expresa el ser humano, vale decir: la expresión corporal, la música, la plástica y todo tipo de manualidades, la literatura, el juego, la representación icónica, etc.

Conocimientos que caracterizan al animador de grupos

Para poder dar vida a los procesos grupales, implementando las técnicas lúdicas de animación, es necesario que el animador tenga construidos determinados saberes entre otros en relación:

- A los procesos de conformación y participación grupal (ejemplo: la dinámica de comunicación inter-grupal, la capacidad para la sensibilización, la capacidad para incentivar la participación, etc.).
- Al desarrollo de la capacidad lúdica.
- A la coordinación y liderazgo participativo.
- A la observación, cómo realizarla, qué indicadores proponerse en función del desarrollo grupal, etc.
- A los recursos expresivos necesarios para la creación de juegos y técnicas de animación.

[4] La animación no tiene una forma o modalidad específica de conocimiento de la vida social; es una forma posible de acción o intervención en lo social que se nutre de conocimientos producidos por diversas ciencias tales como: la Sociología, la Psicología, la Antropología, etc.

- A la evaluación de los procesos grupales.

Consideraciones acerca de las técnicas lúdicas *en* la animación grupal

Antes de comenzar directamente con la definición y clasificación de las diferentes técnicas, conviene diferenciar dos categorías de técnicas que suelen estar muy confundidas:

- **LAS TÉCNICAS LÚDICAS DE ANIMACIÓN GRUPAL.**
- **LA DINÁMICA DE GRUPO o TÉCNICAS DE DINÁMICA DE GRUPO.**

Ambos tipos de técnicas pertenecen a una categoría mayor que es la de **TÉCNICAS GRUPALES,** para las cuales se ensayará una sintética definición:

"Son los *instrumentos o herramientas* que, aplicados al trabajo en grupo, sirven para desarrollar su eficacia y hacer realidad sus potencialidades".

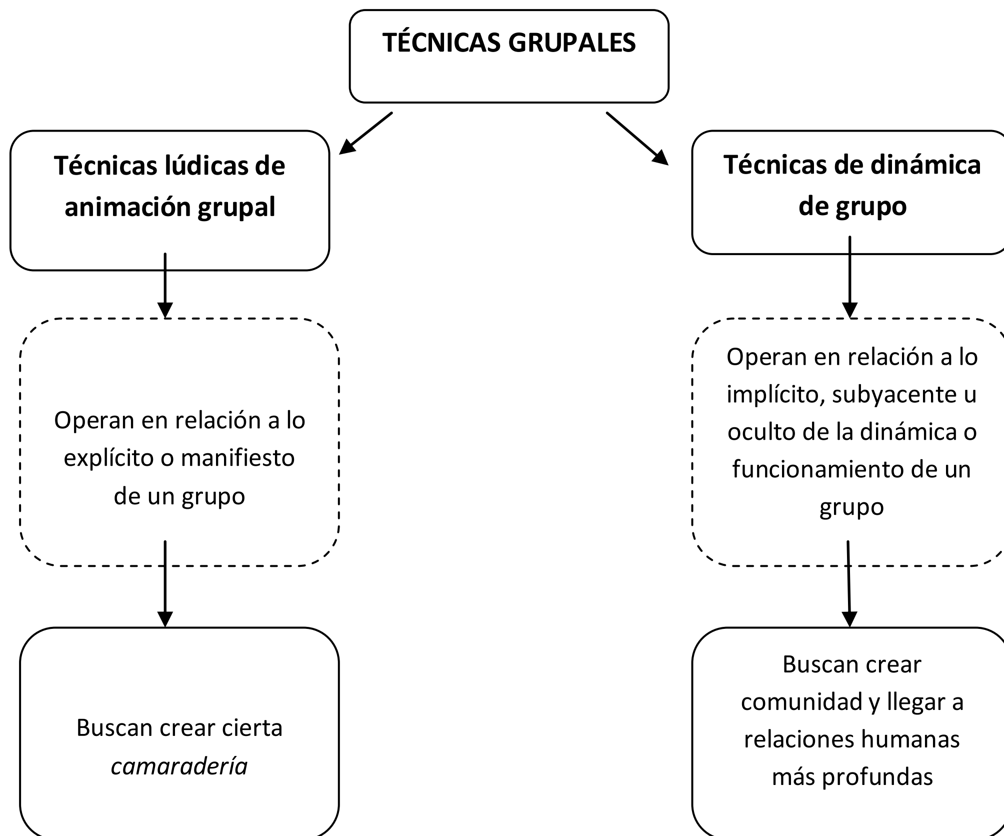
De forma amplia y general, las técnicas grupales sirven para facilitar y estimular la acción del grupo. Ahora bien, la tarea que convoca a un grupo puede verse desde dos ópticas:

- la tarea explícita y
- la tarea implícita

El primer tipo de tarea refiere a "lo superficial", a lo que el grupo concretamente hace desde *lo visible y explícito*; el segundo tipo refiere a la resolución de los "conflictos internos" que emergen al momento de realizar la tarea explícita y que de algún modo la obstaculizan (tiene que ver con lo "implícito u oculto" del proceder o dinámica grupal).

Utilizadas en estos dos sentidos, las TÉCNICAS GRUPALES engloban al conjunto de técnicas que se aplican, por un lado, desde la dimensión superficial de la vida de un grupo: **las técnicas lúdicas de animación grupal**, y por el otro, desde la dimensión profunda o implícita: **las técnicas de dinámica de grupo.**

Las técnicas lúdicas de animación grupal buscan crear cierta *camaradería*. Las técnicas de dinámica de grupo buscan crear comunidad y llegar a relaciones humanas más profundas.



El animador de grupos deberá contar con ciertos conocimientos y habilidades para llevar a cabo cualquiera de los distintos tipos de técnicas grupales según los diferentes momentos de desarrollo del grupo, sea que lo haga en sesiones separadas o combinando ambos tipos de técnicas en una sola reunión (lo que es más deseable).

LAS TÉCNICAS LÚDICAS DE ANIMACIÓN GRUPAL

Teniéndose siempre en cuenta que las técnicas por sí mismas no son ni mejores ni peores y que el éxito de su implementación depende del conocimiento, capacidad y habilidad del animador, se clasificarán en tres grandes tipos de técnicas según los momentos de la vida grupal:

- Las **TÉCNICAS DE INICIACIÓN GRUPAL:** aquellas que tienen por objetivo propiciar el *conocimiento* mutuo, la *desinhibición* y la *integración* del grupo. Son técnicas que, aplicadas, buscan empezar a *"crear el grupo"* mediante el logro de una *atmósfera lúdica* que permita generar la *confianza* y la *seguridad* necesarias entre los participantes.

- Las **TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN GRUPAL:** orientadas a organizar al grupo para la realización de la tarea explícita. Estimulan entre los miembros la buena comunicación, favorecen la rotación de roles estereotipados, ayudan a mantener un buen clima de

convivencia y provocan que los participantes puedan concentrarse en el trabajo grupal.

- Las **TÉCNICAS DE EVALUACIÓN GRUPAL:** diseñadas para poder realizar, tanto el animador como el grupo mismo, evaluaciones permanentes acerca del proceso grupal: sus logros o dificultades, el análisis de los métodos y procedimientos empleados, o el nivel de satisfacción personal y/o grupal que se evidencia en el seno del grupo.

Presentados estos tres grandes conjuntos, se observará que al interior de cada uno de ellos pueden diferenciarse otros tipos de técnicas:

TÉCNICAS LÚDICAS DE ANIMACIÓN GRUPAL	
LAS TÉCNICAS DE INICIACIÓN GRUPAL	- Técnicas de presentación. - Técnicas para trabajar la desinhibición. - Técnicas para generar conocimiento y confianza. - Técnicas para animar la comunicación. - Técnicas para la motivación, distensión y creación del clima grupal.
LAS TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN GRUPAL	- Técnicas orientadas al desarrollo de la creatividad. - Técnicas para fomentar la participación. - Técnicas orientadas al asesoramiento, prospección e innovación. - Técnicas para animar el análisis de la realidad. - Técnicas para animar a la planificación.
LAS TÉCNICAS DE EVALUACIÓN GRUPAL	- Técnicas orientadas a la intervención y al seguimiento del proceso grupal. - Técnicas de organización.

- **LAS TÉCNICAS DE INICIACIÓN GRUPAL**

Se trata de técnicas cuya implementación ayuda al animador a introducir a los participantes en la *iniciación* de la vida grupal propiamente dicha. Se trata de acciones y/o juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto; generan *condiciones de configuración grupal*.

Ejemplos de estas técnicas: los juegos para desinhibirse, desarrollar la participación y crear un ambiente fraterno y de confianza; los juegos para aprender los nombres y algunas características mínimas de los participantes; entre otros.

- **Técnicas de presentación**

De acuerdo a la edad del grupo, sus características particulares, el espacio en el que se trabaje, el tiempo con que se cuente, la relación (previa, si la tienen) entre sus miembros y con el animador, etc., las técnicas podrán variar.

La PRESENTACIÓN es el primer momento de la constitución o conformación del grupo, pero también es un momento clave y fundamental en el cual los integrantes de un nuevo grupo a conformarse "se hacen presentes"[5] y comienzan a interrelacionarse... "Presentarse" es siempre difícil, no hay recetas, lo que se creía que iba a ser de una manera se presenta de otra. Se busca ser reconocido, ser nombrado, saberse parte de algo que contiene[6].

La "ronda" que habitualmente se realiza como iniciación de un encuentro grupal no es casual. Es la figura fundamental en todos los festivales conmemorativos del paso de las estaciones, mágicos rituales en los que se adoraba al Sol y a la Luna. En los cinco continentes, bajo múltiples formas, los participantes tomados de las manos dan vueltas imitando el movimiento de los astros dispensadores de vida. El círculo representa unión.

El inicio de un trabajo grupal está signado entonces por la presentación:

- entre los integrantes del grupo;
- entre los miembros del grupo con el animador;
- a través del encuadre de trabajo y la tarea que los convoca.

- **Técnicas para trabajar la desinhibición**

Las técnicas por excelencia para provocar la desinhibición es provocar por un lado la risa y, por otro lado, no explicar del todo las consignas del juego o de la técnica.

La risa genera endorfinas y esto afloja "químicamente" las resistencias propias de toda iniciación. Esta se puede provocar con un comentario oportuno que la genere; luego el no explicar del todo las consignas está relacionado con que la "confusión o desorientación" por sí mismas generan interacción y eso es lo que se busca como objetivo práctico de la técnica: encontrar una excusa para que interactúen y se relacionen espontáneamente pero con un justificativo que provoca el animador.

- **Técnicas para generar conocimiento y confianza**

Son técnicas destinadas a permitir a los participantes conocerse entre sí. Se trata de lograr "un grado más" en relación a la presentación, para llegar poco a poco a un conocimiento más profundo y vital. Son muy pertinentes cuando los participantes no se conocen ya que crean un ambiente positivo en el grupo.

[5] Estar "presentes" no es sólo estar en una lista y/o ocupar un banco, sino habitar un espacio y decir/se: "*Acá soy yo, estoy con ustedes y soy con ustedes".*
[6] Siempre vivimos re-presentándonos: aunque nos encontremos con amigos en el mismo lugar de siempre, siempre nos volvemos a hacer presentes y cada uno viene distinto.

Si la técnica es simple y sólo se pretende un primer acercamiento, la técnica implementada no requiere evaluación[7] por parte de los participantes; distinto sería en el caso de utilizar una técnica de este tipo para el conocimiento más profundo entre los integrantes, en cuyo caso se les podría preguntar cómo se sintieron. Es interesante que la evaluación contemple la participación de todos, permitiendo a cada uno expresarse, en lugar de dar la palabra sólo a unos pocos, como si se le diera participación "al grupo".

La construcción de *la confianza* supone la creación de un clima favorable que da paso a un sentimiento de correspondencia entre los miembros del grupo. El grado de confianza que van adquiriendo los participantes entre sí permite al animador ir evaluando el estado en que se encuentra el grupo, en el sentido de ir avanzando en su conformación.

- **Técnicas para animar la comunicación**

La etimología de la palabra *comunicación* se entiende como el "poner en común". En este sentido, estas técnicas buscan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en la que normalmente se establecen unos roles muy determinados, y estimular la puesta en común de los intereses y expresiones de todos.

En tanto la comunicación al interior de un grupo es permanente y pasa por distintos momentos de complejidad según el tiempo transcurrido o la envergadura de la tarea, resulta oportuno la realización de juegos u otro formato de técnicas de este tipo en los distintos momentos de la vida grupal.

La técnica, operando desde una dimensión ficcional (desde el "como si"), le ofrece al grupo un nuevo espacio, con nuevos canales no estereotipados de expresión de sentimientos hacia el otro y los otros.

- **Técnicas para la motivación, distensión y creación del clima grupal**

Si bien la "distensión" es común a todas las técnicas lúdicas de animación grupal, bajo este título se pretende agrupar aquellas técnicas que sirven para liberar energía, hacer reír y estimular el movimiento en el grupo.

El movimiento y la risa actúan como mecanismos de distensión psicológica y física. Vistos así, los juegos u otros accionares de distensión son útiles para cualquier ocasión, aunque puedan ser utilizados con diferente finalidad: "caldear" al grupo para que sus miembros tomen contacto entre sí; romper una situación de monotonía o tensión; pasar de una actividad a otra; o servir como punto final de un trabajo en común.

Estas técnicas intentan eliminar también los aspectos de competitividad de los juegos en que la diversión se hace a costa de una persona, para pasar a centrarse en situaciones en las que todos participan propiciando la "expansión del grupo".

- **LAS TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN GRUPAL**

[7] Hablamos de "evaluación" como reflexión posterior a la vivencia.

Si las técnicas para la *iniciación grupal* tratan fundamentalmente de crear buenas condiciones para el posterior desarrollo del trabajo grupal, las de *producción grupal* pretenden ayudar a organizar ese trabajo de la forma más operativa para sus miembros. Con ellas se trata de aprovechar de la mejor manera posible todas las potencialidades de trabajo que pueda tener un grupo, ya sea por la diversidad de informaciones y puntos de vista que puedan reunir sus miembros, por el conjunto de esfuerzos que puedan realizar, por el enriquecimiento humano que propician, etc.

Todas estas potencialidades existen en los grupos. Ahora bien, para que lleguen a convertirse en hechos, es necesario "saber canalizar" todas estas energías latentes y organizar la tarea propuesta de la forma más adecuada al objetivo que se pretenda lograr. Para ésto, las técnicas de producción grupal resultan de gran utilidad.

- **Técnicas orientadas al desarrollo de la creatividad**

*"*Creatividad" implica poder poner cada uno su toque personal en aquello que hace, ponerse uno mismo en juego e ir descubriéndose en nuevos espacios y realizaciones. Creatividad implica poder ensayar nuevas formas de expresarse y darse uno mismo oportunidades para re-crearse.

Emparentada con la capacidad lúdica y el desarrollo del jugar, la creatividad la tienen todos y no sólo los genios (¡¡que de por sí, sólo hay unos pocos!!). Sólo es importante desarrollarla periódicamente. Muchos se preocupan por aprender ideas, teorías, conocimientos ya existentes, pero pocos se ocupan de crear, inventar y producir ideas propias.

Los *objetivos* de estas técnicas son: estimular y desarrollar la creatividad de los miembros de un grupo y brindar oportunidades para que expresen sus ideas, por utópicas que sean. Utilizar las técnicas resulta útil a las personas para posibilitarles salir de bloqueos. Como ejemplo, se puede mencionar: presentar elementos o situaciones que actúen como factor sorpresa, a la vez que inviten a los participantes a buscar y recrear nuevas posibilidades para lo que están haciendo o vivenciando.

- **Técnicas para fomentar la participación**

"Participar" significa ser "parte de". En este sentido propiciar técnicas que fomenten o favorezcan la participación requiere que en la dinámica grupal se haya construido el sentimiento de confianza básica necesaria para que cada uno o una pueda querer ser parte de.

Resulta muy útil para el animador que durante toda la sesión o encuentro grupal, aparte de las técnicas concretas que pueda implementar , esté atento a la intencionalidad de cada uno y una de los participantes de querer hablar.

- **Técnicas para animar el análisis de la realidad.**

Son técnicas que posibilitan el trabajo desde distintos puntos de vista, en aras de comprender que cada situación tiene múltiples posibilidades de análisis. El objetivo prioritario

es favorecer la reflexión sobre la importancia que tiene el análisis de la realidad antes de realizar cualquier proyecto o al interior de una situación.

- **Técnicas para animar a la planificación.**

Con la aplicación de este tipo de técnicas se propicia la relevancia que tiene la planificación en la práctica de fenómenos concretos, consiguiendo establecer grupalmente los pasos de la planificación. Además se fomenta el análisis de los principales factores que se consideran importantes para la consecución de un plan o proyecto.

- **Técnicas de organización**

- **TÉCNICAS DE EVALUACIÓN GRUPAL**

Son propuestas de acción y/o juegos en los que la colaboración *de* y *entre* los participantes es un elemento esencial.

La evaluación se concibe como un proceso en el cual se recoge y analiza sistemáticamente la información, con la intención de utilizar ese análisis para mejorar el desarrollo de las actividades y la cooperación grupal. No se evalúa para "medir" o "calificar" los resultados, sino para revisar el compromiso individual y colectivo con el accionar grupal, el aprendizaje y/o, simplemente, el disfrute (grupos recreativos).

Cuando un grupo evalúa periódicamente, va construyendo bases sólidas para crecer y desarrollarse.

- **Técnicas aplicadas a la intervención y al seguimiento del proceso grupal.**

Englobadas dentro de la gran cantidad de preguntas y comentarios que operan como técnicas de evaluación, se pueden distinguir, a modo de ejemplos, las siguientes:

- Pedir, después de una reunión o encuentro grupal, que en forma oral se dé la impresión general y sugerencias de mejoras respecto de la propuesta hecha y las actividades desarrolladas durante la sesión.
- Ofrecer al grupo algunos indicadores para que, en un intercambio final, se auto-evalúe y sea consciente de su funcionamiento y logro de objetivos.
- Proponer al grupo que, organizados en sub-grupos, le creen la letra a una melodía conocida, tomando como tema la evaluación de lo vivenciado.

Consideraciones sobre la autoevaluación del animador y su práctica de intervención

Al finalizar un encuentro o sesión de animación grupal, el análisis que el animador o el equipo de animación pueda realizar resulta altamente significativo, tanto para ir mejorando la calidad de su práctica, como para analizar lo que el grupo va necesitando.

En primera instancia, el animador o el equipo de animación se evalúa a sí mismo. Para ello, resulta útil formularse algunas preguntas como las siguientes:

- *¿Buscó crear un buen clima de trabajo?*
- *¿Tuvo en cuenta el tiempo y el espacio en relación al proceso de conformación grupal?*
- *¿Tuvo en cuenta los materiales de trabajo?*
- *¿Realizó un buen "caldeamiento" grupal?*
- *¿Generó confianza en el grupo y entre los integrantes del mismo?*
- *El diseño de la propuesta general y de las actividades al interior de ésta, ¿fue acorde a las características y necesidades del grupo?*
- *¿Se ocupó desde el principio que quedaran claros los objetivos y la forma en que iban a llevar a cabo la tarea?*
- *¿Favoreció la comunicación grupal?*
- *¿Ayudó y sostuvo la organización grupal en relación a la tarea?*
- *¿Propuso y sugirió posibles alternativas al grupo?*
- *¿Generó un buen cierre de la propuesta?*
- *Y otros indicadores que cada animador y/o equipo de animación pueda formularse, en función de lo que sabe al respecto de la vida de los grupos y la implementación de técnicas lúdicas de animación grupal y/o de dinámicas de grupo.*

También interesa hacer una evaluación general del grupo en cuanto a los objetivos que persigan, los ritmos y procesos que atraviesen, la participación, el clima grupal que vivan, las actitudes y disposiciones afectivas, el funcionamiento como grupo, los resultados obtenidos, etc. Algunos indicadores de evaluación pueden ser:

- *¿Participaron todos los miembros del grupo?*
- *¿Se pudieron escuchar unos a otros?*
- *¿Se realizó un acuerdo entre los miembros del grupo acerca de "la tarea" que debieran realizar?*
- *¿El grupo mostró interés por las propuestas surgidas o sugeridas?*
- *Y otros.*

LAS TÉCNICAS DE DINÁMICA DE GRUPOS

Para entender la dinámica (movimiento) que se genera al interior del grupo, se partirá de dos principios:

- **Lo grupal** constituye algo que trasciende al grupo como tal, y éste a su vez conforma una unidad distinta a la suma de individualidades de cada integrante.
- **Un grupo**, siempre que se vuelva a reunir o se conforme por primera vez, constituye una nueva realidad.

Cuando, a través de distintas acciones de interacción y producción conjunta, el grupo trasciende la mera "suma de las partes", se conforma en un todo con cuerpo propio que se manifiesta a través del "nosotros" y que se denomina "lo grupal". El poder dar cuenta del grupo como un "nosotros" se convierte en una fuente de energía potenciadora que aviva la llama o "ánima grupal".

La dinámica grupal consiste en las *interacciones y procesos que se generan en el interior del grupo como consecuencia de su existencia*. El estudio de estos fenómenos constituye la teoría de la dinámica de grupos, y su experimentación práctica se puede evidenciar utilizando técnicas de dinámica de grupos.

La expresión "dinámica de grupos" en sí puede entenderse de distintas formas, según se considere como teoría, como técnica o como un modo de actuar en grupo ("espíritu grupal"). A continuación, se expone cada concepción:

- **Como teoría:** Se trata de estudiar científicamente el conjunto de los fenómenos psico-sociales que se producen en los grupos, y las leyes que los generan y regulan. Estas elaboraciones teóricas constituyen uno de los principales capítulos de la psicología social, cuyos objetos de estudio son los grupos humanos y los procesos que se generan como consecuencia de su existencia.

- **Como técnica:** La dinámica de grupos entendida como técnicas de actuación, constituye un conjunto de procedimientos y medios para ser utilizados en situaciones grupales. La finalidad es hacer aflorar de una manera consciente o manifiesta los hechos, fenómenos y procesos grupales que se están viviendo en el seno del grupo en que se aplican. Se utilizan, entonces, estas técnicas para ayudar a resolver los problemas de dinámica –de funcionamiento– que los grupos puedan tener y que obstaculizan la tarea explícita.

- **Como espíritu grupal:** Como consecuencia de las investigaciones de dinámica de grupos y de la elaboración de una metodología de trabajo con grupos pequeños, aparece el concepto de "estilo grupal", el cual se basa tanto en el respeto a la persona, como también en la búsqueda de una mayor y más democrática participación de los diferentes miembros del grupo. A este modo de vida grupal y al espíritu que anima su trabajo, se lo denomina también "dinámica de grupos", aunque lo más correcto sería decir que tal o cual conjunto de personas que interactúan tiene una buena o mala *dinámica grupal*.

¿Qué son entonces las técnicas de dinámicas de grupos?

Las técnicas de dinámica de grupo son procedimientos sistematizados para dinamizar, organizar y colaborar a desarrollar la actividad de grupo, atendiendo a la conflictiva implícita que desata todo trabajo grupal. Tal como se las concibe de manera corriente, son técnicas que pretenden lograr que los integrantes de un grupo adquieran *comportamientos positivos (aún propiciando espacios para que emerja lo negativo y se trabaje).*

Las técnicas de dinámica de grupo no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios para el logro de la verdadera finalidad grupal. Son herramientas que operan a modo de recursos para la acción, que tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales en aras de impulsar el accionar grupal. Propician el logro de una buena dinámica o modo de funcionamiento del grupo, generando la orientación de las fuerzas individuales hacia el alcance de metas grupales.

Las experiencias de grupo son consideradas como un modelo reducido de la vida en sociedad, y un laboratorio donde los individuos realizan una investigación sobre ellos mismos y sobre los grupos sociales en general.

Este tipo de técnicas es apto para su utilización en diversas áreas, entre las cuales se destacan:

- **El área formativa:** Todo grupo tiende a mejorar la calidad de la interacción entre sus integrantes, y para ello, quienes se abocan a la tarea de formación utilizan técnicas que mejoran la interacción grupal en función de la misma producción formativa (aprendizaje grupal).

- **El área psicoterapéutica:** Utilizadas por los profesionales que trabajan con terapias grupales, este tipo de técnicas –por la naturaleza misma del objetivo grupal– cobra una singular relevancia.

- **El área de la sociabilización:** En esta área y desde este enfoque, se hace referencia a los animadores socio-comunitarios y socio-culturales que utilizan las técnicas de dinámica de grupos para provocar que sus integrantes aprendan a comunicarse, a expresarse y a convivir en comunidad.

- **El área del trabajo en equipo:** En tanto los grupos generan formas de trabajo en conjunto como, por ejemplo: organizaciones laborales, organizaciones religiosas, trabajo comunitario, etc., la tarea concreta (explícita) que realizan siempre se ve afectada por la dinámica interna. Aplicar las técnicas de dinámica de grupo hace al logro de los objetivos con una mayor eficacia y eficiencia.

Las técnicas de dinámica tienen la gran ventaja, a diferencia de otras técnicas, de proporcionar un contexto que facilita el aprendizaje en tres terrenos específicos:

- **El terreno de los conocimientos:** Al trabajar en su dinámica interna, el grupo va aprendiendo acerca de su propio estilo de funcionamiento.
- **El terreno de las habilidades:** El grupo también va aprendiendo a “ser”.

- **El terreno de los valores y actitudes:** El grupo va construyendo su propia escala de valores, que se verá reflejada en sus actitudes.

Como ejemplificación, una de las técnicas de dinámica de grupo más conocidas es el "Caso problema", que también recibe otras tres acepciones: *Juegos experienciales* (o *Ejercicios vivenciales)*, *Experiencias estructuradas*, o el más común, *Dinámica de grupo*.

Estas técnicas son habitualmente consideradas **"juegos experienciales"** porque resultan divertidas y atractivas para las personas, y porque representan, al igual que las técnicas lúdicas de animación grupal, situaciones ficticias. Otro motivo es que adquieren un valor específico de diversión que no sólo estimula la emotividad y la creatividad, sino que también introduce dinamismo y tensión positiva en los grupos.

Por su parte, el carácter de "juego" encierra, además, un doble aspecto:

- *En primer lugar* y por un lado, implica el hecho de desligarse de la seria situación del momento; mientras por el otro, genera una identificación profunda con los problemas con los cuales se trabaja. Identificación imposible de obtener de otro modo.
- *En segundo lugar*, la proposición de un juego suele ir unida a un cambio en el medio de interacción. Lo más importante es que el carácter de "juego" integra los seis componentes esenciales del ser humano: corporal, afectivo, cognitivo, social, estético y espiritual.

Como se mencionó anteriormente, las mismas técnicas también son conocidas como **"ejercicios vivenciales",** porque hacen *vivir* o *sentir* una situación real. Ésto es muy importante debido a que hoy, más que nunca, la educación se vuelve formativa, es decir, deja de ser informativa para convertirse en conocimiento vivencial. Puede decirse, entonces, que estas técnicas proporcionan vivencias bajo la forma de juegos o ejercicios con una estructura mínima, es decir, con pocas personas, de modo que puedan sacar el mayor partido de la experiencia.

Conocidas como **"experiencias estructuradas",** las técnicas de dinámica de grupo son diseñadas en base a experiencias del mundo real que se estructuran para fines de aprendizaje. Lo que se busca es que las personas experimenten el hecho como si éste en realidad estuviera sucediendo.

Finalmente, a estas técnicas se las llama comúnmente **"dinámicas de grupos",** por costumbre y tradición.

Resumiendo: Las *Dinámicas de grupo* como *técnicas* hacen referencia al diseño y planteo de situaciones colectivas estructuradas, que pueden ser desde un problema hasta un modelo de conducta, o bien, los conflictos simulados que el animador utiliza. La finalidad es provocar que los integrantes de un grupo puedan observarse a sí mismos y puedan identificar las conductas de los demás con fines de aprendizaje. En este sentido, se apunta a un cambio de comportamiento y de actitud, y subsidiariamente, a un aprendizaje de conocimientos inherentes a la dinámica grupal.

La tarea central de este tipo de técnicas es sacar a "la superficie" (hacer explícitos) los modelos mentales[8] de las personas, para que los exploren y hablen de ellos sin resistencias, para que sean conscientes de cómo influyen en sus vidas, y encuentren maneras de modificarlos mediante la creación de nuevos modelos mentales que les sirvan mejor en su mundo real.

Las técnicas de dinámica de grupo se utilizan en distintos sentidos:

- Diagnosticar y analizar procesos de dinámica de grupos.
- Identificar las expectativas implícitas del grupo.
- Ayudar a fijar reglas en un grupo.
- Diagnosticar y desarrollar habilidades y actitudes específicas.
- Integrar a personas a grupos de trabajo u otros.
- Superar el estancamiento de la dinámica de un grupo.
- Hacer transferibles o traducibles a situaciones reales, los conceptos teóricos.

Aspectos que se fomentan con las técnicas de dinámica de grupo:

- Percepción del propio comportamiento y del de los demás.
- Indagación del pensamiento y razonamiento de los demás.
- Exteriorización o manifestación de los pensamientos y razonamientos propios, haciéndolos más visibles para los demás.
- Adquisición de mayor conciencia de los propios pensamientos y razonamientos.

El procedimiento general que se sigue con estas técnicas de dinámica de grupo consiste:

- en generar datos y experiencias observables;
- en seleccionar y analizar los datos de lo que se observó;
- en identificar los supuestos, creencias, emociones y sentidos personales que provoca lo observado;
- en obtener conclusiones y desarrollar nuevas creencias y modelos mentales;
- en generalizar el aprendizaje, transpolando lo simulado o estudiado como "caso" a la vida real.

Al interior de las técnicas de dinámica de grupo, pueden diferenciarse otras clasificaciones:

TÉCNICAS DE DINÁMICA DE GRUPOS	- **Técnicas de cohesión grupal**
	- **Técnicas de proyección grupal**

- Las **técnicas de cohesión grupal** pueden estar orientadas a lograr:

    - **El afianzamiento del grupo**, por ser las que explicitan, impulsan y refuerzan los valores e ideología del grupo.
    - **La construcción grupal**, por buscar fortalecer la estructura operativa / funcional del grupo (explicitan roles, liderazgos, redes de comunicación, etc.).

[8] Los *modelos mentales* están constituidos por imágenes, supuestos e historias que cada uno lleva en la mente acerca de sí mismo, de los demás, de las instituciones y de todos los aspectos del mundo.

- Las **técnicas de proyección grupal** permiten al grupo conocer cómo él mismo se está proyectando en su entorno social inmediato, o bien, lo ayudan a tomar consciencia del lugar que ocupa en el contexto social más amplio. Explicitan la relación del grupo con su ambiente / contexto social y tienden a ubicarlo dentro de él.

¿Cómo elegir la técnica más adecuada?

Ya se ha dicho que no existen técnicas malas o buenas, ni mejores ni peores. La elección de la técnica que se seleccione (aún con modificaciones), o bien, que se fabrique, está íntimamente relacionada con la personalidad del animador, con el conocimiento y la habilidad que éste posee para implementarlas. Las técnicas lúdicas de animación grupal y las de dinámica de grupos tienen características variables que las hacen aptas o no para cada grupo, en distintas circunstancias y en función de los distintos objetivos que se persigan. No obstante, para decidir cuál utilizar, se sugiere que el animador tenga en cuenta los siguientes factores:

Los objetivos que se persigan

En toda selección o diseño de una técnica, se debe tener en claro el objetivo que se persiga. Este objetivo se basa en estudios que fundamentan el proceso grupal.

Hay técnicas diseñadas para promover el intercambio de ideas y opiniones; las hay para desarrollar habilidades de toma de decisiones; otras para favorecer el aprendizaje de conocimientos específicos; algunas para facilitar la comprensión vivencial de situaciones; otras tratan de desarrollar la creatividad; etc.

Características de los integrantes del grupo

La conformación de un grupo siempre es variable y tiene que ver con el modo en que se componen las características de sus integrantes en un todo: edades, intereses, expectativas, predisposición, experiencias, nivel de instrucción, contexto en el que se desenvuelven, etc. Así por ejemplo existen técnicas que implican mucho compromiso corporal, otras menos , algunas que se emparentan con los juegos y otras no, algunas más “ intelectuales” y otras más “recreativas”.

Madurez y experiencia del grupo

Las técnicas varían en su grado de complejidad y en su propia naturaleza. Algunas son fácilmente aceptadas por el grupo y otras provocan cierta resistencia por su novedad, por ser ajenas a sus hábitos y costumbres, por promover actitudes poco desarrolladas, etc. Para grupos no experimentados en la actividad grupal, para grupos constituidos por personas muy estructuradas, para grupos tradicionalistas y para grupos cuyos miembros tengan un bajo nivel cultural y de habilidades, conviene seleccionar aquellas técnicas más sencillas y menos desestructurantes. En cambio, para el trabajo con los grupos experimentados en el trabajo grupal, se tiene un mayor éxito con técnicas que impliquen mayor compromiso y que sorprendan por lo novedosas.

Las técnicas también varían por el impacto emocional que pueden producir en las personas. Existen algunas que desafían intencionalmente las emociones, que provocan que

salgan a la superficie sentimientos intensos y otras que no profundizan tanto. Dependerá de la madurez del grupo que se seleccionen unas u otras técnicas.

Tamaño del Grupo

Por la naturaleza y complejidad de cada técnica, se requiere un número determinado de participantes para que pueda ser desarrollada con éxito. Existen algunas que requieren el desempeño de roles establecidos y, por ésto, una cantidad limitada de participantes; otras, en cambio, pueden ser adaptadas para cualquier grupo.

Es importante considerar que el comportamiento de los grupos depende en gran medida de su tamaño. En los grupos pequeños (hasta 20 personas) se da una mayor cohesión e interacción, existe más seguridad y confianza, las relaciones son más estrechas y amistosas, se llega más fácilmente al consenso, y los miembros disponen de más oportunidad y tiempo para intervenir. En los grupos grandes y en la medida de su amplitud, se dan las características opuestas a las antes citadas: menor cohesión e interacción, etc.

La conducción de un grupo grande exige mayor capacidad y experiencia por parte del conductor. Éste deberá comenzar por elegir aquellas técnicas más adecuadas para este tipo de grupos, buscando las muy estructuradas y poco permisivas, o las basadas en la subdivisión en pequeños grupos. Para esta última opción, en la medida de lo posible, es conveniente contar con la colaboración de otros animadores.

Ambiente físico

Cuando se elige una técnica, deben tenerse en cuenta las posibilidades reales del espacio físico. El contar con las instalaciones que se adapten a las necesidades del desarrollo de la técnica es un factor determinante para el éxito de la misma.

Tiempo

La implementación y el desarrollo de algunas técnicas llevan más tiempo en unas que en otras. El tamaño del grupo también incide sobre las necesidades del tiempo. Este factor deberá tenerse en cuenta, ya que no es recomendable "dejar a medias" una técnica.

Materiales

Algunas veces se requieren el uso de elementos auxiliares: rotafolio, pizarrón, grabadoras, escenario, etc. La disponibilidad de estos elementos afectará también la selección de la técnica más adecuada para un determinado grupo. Por otro lado, existen técnicas que requieren diferentes materiales y algunos de ellos es necesario prepararlos o comprarlos con anticipación.

Características del entorno externo

Existen ciertas circunstancias, externas al grupo en sí, que de alguna manera influyen sobre el éxito o el fracaso de la implementación de una técnica. Se trata del ambiente o clima psicológico de la Institución o medio donde ha de desarrollarse la tarea del grupo. Aplicar en un grupo una técnica que presente innovaciones, actividades que rompan con hábitos y

costumbres establecidas, o con la rutina, tenderá al fracaso. Por esta razón, es conveniente que se seleccionen y utilicen aquellas técnicas que más se asemejen al tipo de entorno en el que vive y se desarrolla el grupo.

Capacidad del conductor

El uso de las técnicas, tanto de animación grupal como de dinámica de grupo, requiere el estudio analítico de las mismas, el entrenamiento y la experiencia previa en su aplicación. Al implementar por primera vez una técnica es muy importante conocer de antemano la secuencia de las acciones a realizar y actuar con prudencia siguiendo las normas establecidas en su procedimiento. Luego, la propia experiencia irá indicando los eventuales cambios que convenga hacer para adaptarla a determinadas situaciones.

Existen técnicas muy complejas en su estructura que requieren de una explicación teórica previa, como así también dividir al grupo en subgrupos, manejar varias fases o formatos y un alto control del tiempo. Se sugiere que animadores no experimentados se inicien con técnicas sencillas.

Un aspecto muy importante a considerar es el impacto emocional que puede producir el desarrollo de una técnica, por lo que el animador debe tener la capacidad profesional para poder manejarlo.

Nota acerca del juego y de los juegos

La presencia del *desafío* es lo que caracteriza a "el juego". Éste lo impulsa como movimiento relacional o articulatorio entre el *mundo interno* y el *mundo externo* del sujeto que juega. El desafío es provocado por una situación, dato o elemento, que sorprende por su carácter de acontecimiento e invita a la persona en carácter de "jugador" a seleccionar y organizar estrategias de resolución para poder incorporar ese acontecimiento a su vida.

Cuando una persona se incorpora a un grupo, *la ansiedad y/o miedo que la situación le provoca* (por lo desconocido e inestructurado de la situación), el desafío sobreviene impulsando al sujeto a ponerse en juego. Ejemplo de ésto resulta el preguntarle algo a alguien y empezar a inter-relacionarse o a inter-accionar juntos.

El animador, que conoce las características generales de los procesos grupales, es decir, que sabe acerca de lo que le sucede a los participantes en los distintos momentos de la vida grupal, selecciona juegos o técnicas para favorecer que los sujetos se jueguen en situación.

Al interior de cada juego o técnica en sí, el desafío también es la búsqueda de satisfacción interna que hace el jugador. Pero, en tanto esa búsqueda es de la satisfacción de una "necesidad psicológica", la mayoría de las veces suele ser inconsciente. Aunque el juego en sí se inscriba en una realidad exterior al sujeto mismo, el tema del juego no es el objetivo real, sino simplemente un objeto pretexto, un cebo del motivo y no la motivación misma.

Se verá ahora cómo se plasma esto en la diferenciación que se hace aquí entre "el juego" y "los juegos": cada juego, cada uno de **los** juegos que uno realiza como producto concreto y visible de una sesión de juegos, termina para el jugador cuando el *desafío aparente*, manifiesto, se realiza. En cambio, es la *motivación psíquica, afectiva, el desafío íntimo y privado* lo que permite repetir los juegos. Podría decirse que es para satisfacer el *desafío psíquico*, que da sentido y es motor de puesta en juego de la propia existencia[9], que se juega a la escondida una y mil veces.

La dinámica espiralada y ascendente con la que un sujeto juega y se manifiesta en cualquiera de las expresiones lúdicas que elija es la siguiente:



- Acontecimiento que provoca un desafío afectivo inconsciente (tensión-necesidad).
- Desafío externo consciente que opera como cebo, invita a ser jugado (práctica consciente y manifiesta del jugar).
- Realimentación del desafío a través de la complejización de las reglas del juego, consignas, o por efecto de la animación grupal.
- Intensificación del placer íntimo y subjetivo que, pese a terminarse la partida, permanece para ser activado con otro acontecimiento.

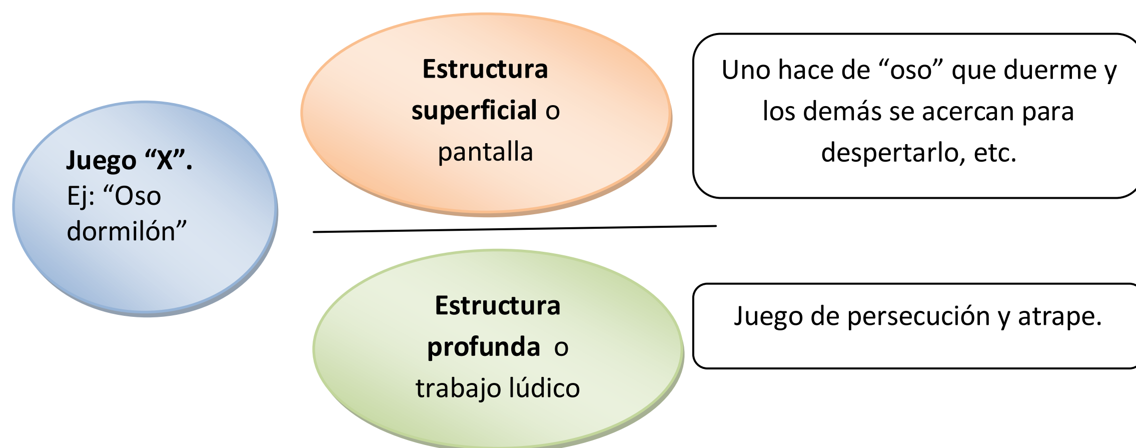
[9] El desafío psíquico hace alusión al Deseo (desde el Psicoanálisis) cuya realización o cumplimiento, se sabe, es irrealizable.

Es en el juego, territorio sagrado del "como si...", donde los participantes se abandonan a la despersonalización controlada y el juego (como movimiento relacional o articulatorio) tiene sentido en sí mismo.

Hasta aquí, la estrecha relación que tiene "el juego" como dinámica al interior del sujeto y "los juegos" como conjunto de reglas organizadas a desarrollarse en un tiempo y un espacio. Los juegos que bien se juegan provocan que el sujeto se ponga en juego existencial, advenga en la situación con la creatividad de quien genuinamente se expresa cuando se permite ser.

Se hará referencia ahora a los juegos específicamente, analizándolos desde su "formato". Este análisis va a permitir mostrar cómo cada uno (con conocimiento) puede fácilmente crear sus propios juegos o técnicas, ya que el procedimiento es igual.

Analizar el juego desde su formato significa comprender su arquitectura, su diseño. En este aspecto, los juegos tienen una "estructura superficial" o "pantalla", que representa aquello de lo que se trata explícitamente el juego; y "una estructura profunda", que se refiere al trabajo lúdico o *hacer implícito* que todo juego propone en relación a la constitución subjetiva del que juega. Véase el análisis de un juego como ejemplo:



Para profundizar en la creación de juegos o técnicas, se expondrán extendidamente tres temas considerados importantes:

- Los trabajos lúdicos que le son propios a cada edad.
- Los sistemas lúdicos como aspectos que hacen a la dinámica del juego y de las técnicas lúdicas.
- El proceso creador de juegos.

Los trabajos lúdicos que le son propios a cada edad

El juego, como movimiento relacional y articulatorio del mundo externo e interno del sujeto que juega, se convierte no sólo en un dispositivo de existencia, sino también, y por lo mismo, en un *movimiento de apropiación* del mundo circundante. Este mundo externo circundante, del cual el sujeto mismo también es artífice, representa la cultura.

Lo que de la realidad "atrae la atención" de cualquier ser humano, éste lo conoce e intenta comprenderlo, realizando con ello distintos *trabajos lúdicos.* Al ir incorporando los elementos simbólicos de la cultura, el ser humano trabaja *trabajándose* así mismo en el acto de jugar.

A cada franja etaria le corresponden trabajos lúdicos que le son propios en función del desarrollo de los sujetos de esa edad. De esta manera:

Desde la gestación hasta aproximadamente la edad en que adquieren la marcha, los niños van apropiándose de la realidad material y no material que los circunda a través de actos senso-perceptivos: hacen una primera apropiación del mundo a través de la vista, el gusto, el tacto, el olfato, el oído y el movimiento que pueden realizar por sí mismos y en la relación con los demás. De todo esto se desprende que los trabajos lúdicos de esta etapa tendrán que ver con mirar, tocar, oler, chupar, interactuar, escuchar, etc.

Desde la adquisición de la marcha (entre los 12 y 24 meses) hasta los 3 años aproximadamente, la percepción del mundo circundante, que lograron obtener durante el primer año de vida, muta en tanto empiezan a desplazarse en altura (caminan). Esta mutación les permite explorar los espacios y propiedades de los objetos desde otra perspectiva: tiran, recogen, meten, sacan, llevan, traen, arrastran. Sin dejar de apropiarse del mundo y de quienes lo rodean desde lo senso-perceptivo, los niños de esta franja etaria empiezan a investigar acerca de los efectos que su accionar produce en las cosas y también empiezan a "imitar" a los que los rodean, ya sean personas, animales u objetos. Por ejemplo: imitan el saludo, imitan "cómo dice papá", imitan al perro, imitan objetos -sonido de la bocina-, acciones, movimientos y todo lo que haya para imitar. Los trabajos lúdicos de esta edad tienen que ver entonces con hacer en movimiento, buscar efectos en la relación con los objetos e imitar lo que hacen y cómo lo hacen todos los que los rodean.

En otro orden, la adquisición del lenguaje les permitirá a los niños de esta edad *iniciarse* en la representación simbólica y, con ello, en el juego del "como si". El trabajo lúdico correspondiente tendrá que ver con fabricar imágenes a través de la imaginación y la representación en cualquiera de los lenguajes expresivos.

Desde los 3 a los 5 años. A los 3 años, los niños ya han empezado a organizar su percepción del mundo a través de sus sentidos. A modo de primera exploración, han puesto todo lo que los rodea en relación y lo han logrado. Con todo ésto, han podido completar un primer panorama de esta realidad en la cual están insertos y, entonces, sobrevienen de alguna manera no siempre explícita las primeras preguntas fundantes: ¿quién soy yo en este mundo?, ¿qué lugar ocupo?, ¿qué me gusta y que no?, ¿qué decido y no decido hacer?

Es el primer intento de "ocupar posición" en lo sociocultural; y su inter-juego, el empezar a decir "NO" a lo que no quieren, se transforma en todo un acto de protagonismo y autonomía dentro del proceso de constitución subjetiva.

Es la famosa y bienvenida "etapa de los caprichos": el trabajo lúdico propio de esta franja etaria consistirá en hacerse presente a través de un fuerte "¡YO!". Por este motivo, los juegos en los cuales estos niños de 3 años participen deben ponerlos en escena desde este "Yo" que emerge con fuerza.

Desde un tiempo atrás, han empezado a construir la relación con el otro a través del morder, pegar, quitar o arañar: actividades que representan las primeras acciones de conocimiento de lo Otro desconocido. Con la ayuda de sus educadores-animadores, estas acciones empezarán lentamente a transformarse en cuanto a la calidad de relación que propician: los niños de tres años disfrutarán de los abrazos, besos, saludos y juegos compartidos que empezarán a aprender a hacer[10].

A los 4 años, edad por excelencia en la que los niños hacen sus primeras "sistematizaciones lúdicas", ellos "ya saben" y quieren hacer las cosas solos y a su manera; ya no por capricho, sino porque están seguros de que pueden hacerlo todo y sin ayuda de los demás. Pero no es así. Aún les falta un poco y ésto se hace evidente cuando, por ejemplo, creyendo saber jugar a "la mamá y el papá" deciden hacerlo y no saben más que repartirse los roles, sin llegar luego a poner el juego en marcha creando una situación a dramatizar.

Será recién a la edad de 5 años que, si los niños han podido tener buenas oportunidades de hacer todos los trabajos lúdicos necesarios y desarrollarse en este sentido, habrán consolidado parcialmente una primera etapa en el desarrollo de su capacidad lúdica y, con ello, la capacidad de imaginar, el poder jugar solos, con los otros y también en grupo.

En esta etapa, ya empiezan a ver lo que de alguna manera "se les viene": un nuevo tiempo donde sus deseos, necesidades y emociones ya no podrán ser los únicos requisitos y fundamentos para ser y estar en sociedad. Van a entrar a una etapa donde quienes marcarán las reglas y límites de juego serán "Los otros culturales" (los actores institucionales, los símbolos culturales como la campana/timbre, la tarea escolar, los bancos individuales, etc.). Para poder enfrentarse a "ellos", los niños de 5 años ya deben saber usar sus "súper poderes", y para ello y por ello el juego de aventuras y superhéroes se transforma en el predilecto-necesario.

Entre los 5-6 y los 12 años. Durante este período de tiempo, los niños van a empezar a relacionarse con la realidad a través de la "ley o regla cultural". Van a conocer, a respetar, a trasgredir, a modificar, la ley que rige y ordena a su comunidad. Para apropiarse (conocer y comprender) de ella, el juego, como movimiento relacional y articulatorio, se va a ver representado por los juegos pre-deportivos y deportivos en sí mismos. Ya no se trata, como a

[10] Los niños no nacen sabiendo jugar con los otros semejantes. Alguien les tiene que ir enseñando ésto, a través de juegos o situaciones lúdicas que les den herramientas para crear relaciones de buena calidad afectiva.

la edad de los tres años, de saber quién se es, sino de conocer y comprender quién se es y cómo se es en el juego social.

La pubertad, pre-adolescencia y adolescencia. Los púberes y adolescentes cambian los juguetes que usaban de niños por: el interés en los deportes y/u otros juegos reglados, por entregarse a contemplar y vivenciar su desarrollo corporal como un interés íntimo y subjetivo que tienen que ver con el nuevo despertar sexual.

Al igual que durante las etapas anteriores, pero con mayor dominio de algunas técnicas, aparece también un nuevo desarrollo expresivo (como nueva búsqueda de "sí mismo"). Es la época del teatro, la literatura o la música, entre otras manifestaciones. Será entonces desde estas expresiones lúdicas, como trabajos lúdicos, que pondrán en juego su existencia.

También sucede que entre la pubertad y la adolescencia se instala una nueva relación con la regla y la ley: ya no es que no la conozcan, sino que de a poco intentarán desafiarla lo más seriamente posible. Es decir, ya no tienen edad para andar jugando a "Ladrón y poli" y necesitan que su puesta en juego linde mucho más con la realidad. Ya no es edad tampoco para aprender a relacionarse con el otro, con alguien que les enseñe a jugar, por lo tanto buscan conocer (solos) el límite de cada uno con "la burla", "la chanza" y "el desafío a todo tipo de autoridad".

La juventud. Esta franja etaria se caracteriza por la dedicación al estudio, ya no por obligación, sino como sublimación de la eterna búsqueda personal, como factor de inserción en lo social y cultural. Es un tiempo dedicado al desarrollo intelectual, tiempo para consolidar el sentido de la responsabilidad.

Los jóvenes que ya han aprendido a percibir el mundo con sus sentidos, que lo han imitado a más no poder, que han jugado de acuerdo a las reglas establecidas y que lo han desafiado una y otra vez, se preparan para despedirse de los juegos que los representaron en la infancia y adolescencia. Es tiempo de rituales como pasaje a otra etapa. En materia de juegos, "la despedida de soltero" pareciera cumplir este requisito: se disfrazan, imitan y ensayan ser otros, trasgreden, burlan, desafían.

Finalmente, existe una estrecha relación entre el desarrollo lúdico que el sujeto realiza durante su infancia, pubertad, adolescencia y juventud, y el tipo de trabajo creativo posterior que cada sujeto adulto pueda hacer. Ricardo Rodulfo, en su libro *El niño y el significante*, planteó: *"(…) donde el jugar era, adviene el trabajo*". Se mal supone muchas veces que a la edad adulta ya no se juega. En tanto único dispositivo de existencia que tiene (como dispositivo natural de la especie), el ser humano que no juega, sencillamente, "no es". Claro que a la edad adulta no se juega de igual manera que en las demás franjas etarias. Cambian las pantallas y los trabajos lúdicos se combinan complejamente; pero la capacidad lúdica, la capacidad imaginativa, se desarrolla y hasta se amplía. Se es creativo no sólo al participar o crear juegos, sino al poder expresarse en cualquier forma lúdica, ésto es en el modo de estudiar, trabajar, ser, hacer y estar en el mundo.

Los sistemas lúdicos como aspectos que hacen a la dinámica del juego y de las técnicas lúdicas

Según Graciela Scheines, en *Juegos inocentes, juegos terribles*, existen tres grandes "sistemas lúdicos" que, desde la composición teórica del presente libro, se han utilizado para explicar los modos en que se organiza lo que acontece en el espacio transicional, en el cual se inscribe la dinámica del juego[11]. Estos tres modos o sistemas están representados por tres juegos muy antiguos y paradigmáticos:

- ***la rayuela,***
- ***el rompecabezas y***
- ***la adivinanza.***

La rayuela es un *juego de tipo itinerario*, como también los son los juegos de mesa e incluso los video-juegos. En estos juegos hay una casilla de salida, otras intermedias que hay que ir pasando y una final que es la meta.

El rompecabezas consiste en un tipo de *juego con piezas insignificantes,* es decir, fragmentos que no tienen significado por sí mismos, pero que adquieren en el dibujo total que conforman (lo "uno" sólo tiene sentido en la totalidad). Responden a este esquema todos los juegos de "armar" y "crear" (Rastis, Dakis, cubos, encastres, etc.).

La adivinanza es un *juego de preguntas y respuestas*. Las preguntas generan un vacío que sólo se llena con la respuesta correspondiente. Otros ejemplos de este tipo de juegos pueden ser desde "las palabras cruzadas" hasta el "dígalo con mímica".

Cada uno de estos juegos paradigmáticos (o juegos modelo) representa, en la dinámica o funcionamiento que describe, un tipo específico de "sistema lúdico". Estos sistemas hacen referencia directa al modo en que el sujeto relaciona o articula "lo externo" (percibido como acontecimiento) con su "mundo interno", y juega.

Cada sistema lúdico encuentra su dinámica u operativa de funcionamiento entre un par de opuestos que seguidamente se describirán. Entre ese par de opuestos, se instala un "horror/terror" (Scheines), ante el cual el sujeto se pone en juego para elaborar la crisis que el conflicto entre los opuestos le provoca.

Los juegos que entran dentro del modelo "***Rayuela"*** funcionan con la dinámica del sistema lúdico ***DERIVA–RUMBO*.** El emprendimiento del *viaje* como "rumbo" hacia la meta es lo que impulsa a jugar para no quedar a "la deriva", como conflicto interno que provoca angustia y necesita ser elaborado en juego.

Los juegos que entran dentro del modelo "***Rompecabezas"*** funcionan con la dinámica del sistema lúdico ***CAOS-ORDEN.*** El punto de partida de este juego es el *des-orden*: una situación sin ordenamiento alguno, donde no hay más que fragmentos que por sí mismos no significan nada. El intento de ordenamiento en busca de algún sentido es lo que impulsa a jugar. El caos

[11] Se recuerda que la dinámica del juego consiste en relacionar lo interno del sujeto que juega, con lo externo en una zona o espacio transicional que ya no es ni enteramente externa ni enteramente interna al sujeto. Es un espacio intrasubjetivo de diversión, en el cual, aquello que acontece (el juego mismo), tiene distintos modos de organizarse.

permanente representa, en este caso, el conflicto interno que provoca la angustia y necesita ser elaborado en juego.

Los juegos que entran dentro del modelo "***Adivinanzas"*** funcionan con la dinámica del sistema lúdico ***VACÍO–LLENO***. El vacío crea incomodidad o conflicto, genera angustia, y una forma de combatirla o liberarla es llenando ese vacío con posibles respuestas.

El aporte que hace Scheines con la identificación de los sistemas lúdicos viene a contribuir a lo antes expuesto en relación al *desafío (psíquico)* como *motor de juego.* Vale decir que este par de opuestos, que caracteriza a cada uno de los tres sistemas lúdicos, provocarían en sí el *desafío* inconsciente que impulsa a jugar.

Sin pretender que el lector quede en un viaje de entendimiento inconcluso (a la deriva), ni en un caos conceptual, ni en un vacío de sentido… Se responderá a la pregunta que seguramente surge: **¿Cómo se crean los juegos y las técnicas lúdicas de animación grupal?**

El proceso creador de juegos

Como ya se ha considerado en puntos anteriores, el juego como formato conlleva dos estructuras, a modo de dos caras de una misma moneda: una *estructura profunda*, que hace a los trabajos lúdicos propios de cada edad; y una *estructura superficial*, que hace a la historia del juego o a la trama. Ambas estructuras encuentran su dinámica en los sistemas lúdicos que las articulan.

Bajo el título de "El proceso creador de juegos", se revisará cómo se crean las pantallas o estructuras superficiales de los juegos (y lo mismo vale para las técnicas lúdicas).

El primer paso es conseguir una "imagen". Cuando se inicia un proceso creador, se trata en primera instancia de conseguir (mentalmente) imágenes. La fabricación de éstas puede ser motivada por diversas cosas, factores y/o circunstancias, por ejemplo: un elemento o material concreto puede permitir asociarlo con una imagen interna, un suceso vivido vuelve a la conciencia con una representación mental, y/o un estado emocional también puede evocar una imagen. En los ejemplos enunciados, se observa que tanto el material como el suceso o el estado anímico funcionan como "disparadores" (acontecimientos que, "por algo"[12], irrumpen en la dinámica de la propia vida).

Esta primera imagen o conjunto de imágenes, generalmente, traen aparejadas otras (por juego asociativo). El trabajo de creación consiste en darles, a esas imágenes, "movimiento" y un posible "texto-argumento", una potencial historia a ser desarrollada en acto. Por ejemplo:

"En una fiesta de casamiento recibí, como elemento de cotillón, un "garrote plástico". Su tamaño era exageradamente grande y eso me llamó la atención. Inmediatamente recordé una melodía de Tom Waits y comencé a tararearla haciendo que me movía al compás de la música.

[12] Que un material, suceso o estado emocional evoque imágenes no es algo aleatorio. Siempre, la asociación que uno hace es "por algo", sólo que ese "algo" siempre es de naturaleza inconsciente, difícil de interpretar.

La característica principal de esa melodía era que me hacía imaginar a un ser prehistórico moviéndose con su garrote y sospechando que alguien lo seguía.

Pensé enseguida en el formato de un juego de persecución y así nació el juego 'Los cavernícolas'*"[13]. (Ver en* Batería de juegos / Juegos dramatizados*).*

Suele suceder que no se tiene conciencia de por qué apareció "esa" imagen. Seguramente, la historia con la que podría asociarse ha sido olvidada, quedando sólo "la foto". Pero, la imagen es siempre el producto de una historia de movimientos que quedaron encapsulados. No se asocia neutralmente, sino que se seleccionan imágenes y se las asocia a otras, porque ellas representan la foto simbólica de alguna experiencia propia.

Ésto resulta muy importante para entender por qué no a todos les gustan los mismos tipos de juegos. Se juegan juegos que invitan a ponerse a sí mismo en existencia, a través de colocar en una situación lúdica "algo de la propia historia previa".

"De chiquita, el dibujito animado que entre otros me fue constituyendo fue 'Los Picapiedras', me encantaba imaginar esa época, y aún en la imaginación le temía a los dinosaurios. Al caminar en la calle, si percibía algún extraño movimiento, siempre imaginaba que un dinosaurio podría venir tras de mí, y me sobresaltaba"[14].

El proceso que interviene en la creación de juegos consiste en "liberar" la imagen inmóvil (*foto*) que se ha podido traer a la mente, dotarla de movimiento y darle un argumento…

"Recuerdo cómo creé el juego de los indios… Había empezado a trabajar en colonias de vacaciones y el lugar donde trabajaba estaba lleno de árboles. Árboles, indios, recuerdo el juego de los indios que la animadora de mis cumpleaños siempre nos invitaba a jugar. Árboles, indios, y los domingos de invierno en casa, y a la tarde, mirando películas de cowboys en la tv blanco y negro del living de casa.

Árboles, indios, juegos de cumpleaños, películas de cowboys, el indio Jerónimo y la canción del 'Jerónimo' que por casualidad encontré en un cassette infantil. Así nació el juego de los indios que inventé hace ya algunos años"[15]. (Ver en Batería de juegos / Juegos dramatizados*).*

Al darle movimiento a la imagen, ésta sale a realizar nuevos recorridos, a vivir nuevas historias, o quizás, a recorrer los movimientos previos, pero ahora disfrazados por nuevas inquietudes y nuevas experiencias.

Sintetizando hasta aquí, se puede decir que el proceso de creación de juegos conlleva los siguientes procedimientos:

- La operación de asociar elementos, sucesos o circunstancias, con imágenes interiores.

- El dotar a las imágenes de nuevos movimientos, y crearles o recrearles una historia.

---

[13] Fragmento de una entrevista realizada a la Prof. Mónica Kac.
[14] *Ídem.*
[15] *Ídem.*

- Incluir esas imágenes en un *formato de juego*[16] que se ajuste a los destinatarios, teniendo en cuenta los trabajos lúdicos propios de la edad, y los espacios, tiempos, objetivos, materiales, etc., que se tienen previstos.

La creación de juegos desde las propias matrices lúdicas

La matriz lúdica alude al tipo de juego (formato) que habitualmente preferimos jugar y al modo singular que tenemos de hacerlo. Esta matriz se configura como un sistema de representaciones que dan cuenta de las características que cada uno tiene en relación al juego. Además permite, a los ojos del observador, elaborar una hipótesis acerca de quién es cada uno jugando o expresándose lúdicamente a través de cualquier lenguaje artístico.

En función de las matrices (moldes de relación) que cada uno se ha podido formar, fabricará sus juegos y los jugará.

"Si bien durante mi infancia practiqué deportes, éstos nunca me interesaron más que en su cualidad de ser un juego. La competencia entre equipos o hacia otro nunca fue algo que me haya llamado la atención. Aún resuena en mí ese cántico de hinchada que, durante mi infancia, me enseñaron los profes de la colonia a la que iba: '¡Ganamos, perdimos, igual nos divertimos!' (…).

Hoy, como animadora de grupos, es muy raro que pueda plantear un juego de competencia para divertir a los grupos, y si lo hago, no es por otra cosa que por consolidar a cada uno de los subgrupos, es decir que lo utilizo como técnica de animación"[17].

Considerando las matrices lúdicas como un elemento clave en la creación de juegos, se invita al lector a preguntarse: ¿a qué jugaba cuando era niño?; ¿cuáles eran los temas de mis juegos?; ¿cómo jugaba?; ¿qué rol ocupaba en el juego?; ¿quién y cómo me enseñó a jugar? Luego, se preguntará lo siguiente: ¿a qué juego ahora?; ¿qué formatos de juego prefiero?; ¿cómo juego?; ¿qué rol asumo dentro de los juegos? Y finalmente: ¿qué y cómo enseño a jugar? Seguramente encontrará una semejanza que no es casual, sino que tiene que ver con que se enseña a jugar y se crean juegos desde las propias matrices lúdicas.

La cuestión de la creencia

Al proponer juegos, un factor crucial es "la creencia". Existe en toda partida de juego una "ceremonia de iniciación" donde *lo concreto,* a partir de ser iniciado el juego, tiene que ser "asesinado", para que, coloreado por la fantasía, dé paso a la capacidad imaginativa. Así, esta ceremonia de iniciación empieza con la primera "creencia" de uno de los participantes. Sobre esa creencia, sobre esa proyección, van a proyectar los demás.

[16] Al hablar de *formatos de juego*, se hace alusión a las distintas formas que puede adquirir un juego para ser jugado. Ejemplo: juegos de mesa, juegos motores, juegos orales, juegos de dramatización, juegos de escondida, juegos de persecución y otras muchas clasificaciones.
[17] Fragmento de una entrevista realizada a la Prof. Mónica Kac.

"–Dale que empezamos".

"–¡No cuento!...".

"–¡El último salva a todos!...".

"–¡Vale 'Pica' para todos!...". (Inicio típico de un juego de escondidas).

Al proyectar sobre la proyección del otro, cada jugador se convierte en un "creyente" y entonces la creencia comienza a circular... Ejemplo: Cuando un niño se pone una capa y espada al costado, los niños lo ven como a El Zorro y, a partir de creer en él, empiezan a tejer posibles historias a ser jugadas.

Cuando la proyección es compartida, nadie duda. Sólo basta un interlocutor, un testigo que diga "¡SÍ!", para que la creencia empiece a circular entre todos. Lo importante es el convencimiento del primero y al respecto se dirá: la identificación no es con la persona que creyó, ni siquiera con el objeto de la creencia; **la identificación es con la manera de creer del otro.**

Lo que convence e invita a jugar es *la manera de creer*. La forma en que el otro nos muestra su creencia es importante: al creer y despegarse de la dimensión de lo concreto, ese otro abre un espacio para que el resto de los jugadores se proyecten en él y entre todos construyan el mito del juego[18].

En esa forma especial de mirar lo concreto y de "creer" en esa mirada, se construye la matriz en relación a lo creativo[19]. Creer no es solamente ver, sino complementar la visión con la emoción correspondiente. Cuando alguien recuerda un juego, "ve" la imagen y, simultáneamente, revive la emoción que alguna vez le produjo. La predisposición del creador es a mirar lo concreto con una mirada imaginaria, a quedar impregnado con esa mirada y, lo más importante, a creer en ella a través del tiempo[20].

Acerca del poder jugar con otros

Crear situaciones de juego grupales es como jugar al "Dominó": hay que buscar, para colocarla al lado de la de los otros jugadores, una ficha que tenga por lo menos una parte igual. Y si no hay, se pueden tomar fichas del pozo o, simplemente, pasar. En idioma de juego, ésto significa dejar jugar al otro y saber esperar (en silencio). Hay que *saber* y *poder* observar e interpretar las posturas y movimientos de los demás jugadores, de manera que, en algún

[18] Uno de los elementos mágicos más apasionantes del juego es el MITO que se crea con cada juego. Éste está construido a través de diferentes creencias de un grupo de personas que han internalizado una singular forma de creer.

[19] Todos tienen la capacidad innata de crear, pues crear no es más que conectar datos transformando realidades tanto internas como externas, en la búsqueda continua de construir a partir de destruir... Cuando el sujeto puede darse permiso para crear y jugar con cierta periodicidad, cuando ha aprendido a ser respetuoso de la intuición, reconociendo en el andar esa particular forma de conocer asociando imágenes, sensaciones o ideas, sabedor de que esa facultad no es privativa de los genios, seguramente ya estará frente a un nuevo modo de vivir.

[20] Al jugar, al jugarse en serio, uno cree lo que ve, pero suele suceder que al interrumpirse ese juego, sólo quedan pocos devotos, religiosos o artistas. La mayoría vuelve generalmente a lo concreto.

momento, se encuentre la oportunidad de colocar otra ficha. El secreto de todo animador será el poner una ficha que tenga algo idéntico a la que puso el otro jugador, pero que, del otro lado, tenga algo distinto que actúe a su vez como polo de atracción para otros.

Los juegos y las técnicas lúdicas de animación grupal se crean sin recetas, pero con conocimientos a ser considerados. No existe una secuencia lineal que indique el procedimiento.

La experiencia de más de tres décadas de práctica, estudio y reflexión de la autora de este libro ha permitido identificar algunos pasos. Sin embargo, la condición básica del animador es que tenga inscriptos en su cuerpo, como "experiencias lúdicas", muchos y variados formatos de juego.

Posible itinerario para la creación de juegos y/o técnicas lúdicas de animación grupal:

- ✓ Tras varias horas de "dar vueltas", el animador seguramente conseguirá *ins-pirarse,* "pirar hacia su interior", abrirse a un proceso creativo y fabricar imágenes. Éstas sobrevendrán desde su mundo interno en consonancia con lo que le sugiera la edad de los participantes del grupo, el contexto en el que se desarrollará la animación, algún tema de moda, alguna canción, objeto u otro elemento disparador de un proceso creativo.
- ✓ Sin perder la *ins-piración*, se entregará a la asociación libre de imágenes, situaciones e historias verídicas o imaginadas.
- ✓ El animador-creador empezará a "escribir mentalmente" el texto imaginario acerca de la posible historia de la imagen (*foto principal*) que ha encontrado en su interior, una historia que tal vez ya no recuerda o que quiere recrear.
- ✓ El trabajo de creación continúa con la identificación del sistema lúdico que el animador crea pertinente para esa historia (quizás tenga que combinar distintos sistemas lúdicos), y con la selección de un tipo específico de formato de juego que sea susceptible de ser jugado, según la edad de los participantes.

Batería de juegos

- ✓ **JUEGOS PARA REALIZAR EN RONDA**

HOP
MACHETE
"TE REGALO UN PIRINGULITO"
LÍO EN LA SELVA
EL HOSPITAL
EL CARTERO
ESCONDIDA SENTADOS
TOC - TOC, ¿QUIÉN ES?
TIKI TIKI - TOCO TOCO
EL ABOGADO
EL ANILLITO
EL ASESINO
EL DIRECTOR DE ORQUESTA
ALÍ BABÁ Y LOS 40 LADRONES
LA PELOTA QUE PASA
EL JUEGO DE LA OCA
CADENA DE NOMBRES
"ME LLAMO Y ME PICA"
LA ADUANA
EL PERSONAJE
¿QUIÉN ES QUIEN?
¿QUIÉN SE FUE?
VEO - VEO
LIMÓN, MEDIO LIMÓN
AGUANTE EL AGUJERITO

- ✓ **JUEGOS PARA REALIZAR EN HILERAS**

2 PARA 1
ADENTRO - AFUERA
TERMINATORS

- ✓ **JUEGOS DRAMATIZADOS**

1, 2, 3, CORONITA ES (ídem CIGARRILLO 43)
LOS INDIOS
LOS CAVERNÍCOLAS
LOS FANTASMAS DEL MUSEO
OSO DORMILÓN
INDIOS Y PIRATAS
LOS BOMBEROS
EL CAZADOR ABURRIDO
EL PATITO FEO

- **JUEGOS CON MUCHO MOVIMIENTO Y DESPLAZAMIENTO FÍSICO**

POPA CADENA
SACARSE LAS "COLITAS"
EL RELOJ
FILA CONTRA CÍRCULO
FÚTBOL SUIZO
LOS "OSCARS"
LA JAULA
POPA PELOTA
POPA CINTA POR TIEMPO
EL DELEGADO
FÚTBOL POR ZONAS
FÚTBOL EN CADENA
PELOTA CAZADORA
PELOTA A 4 BASES
LA MURALLA

- **LA YAPA**

NI SÍ, NI NO, NI BLANCO, NI NEGRO
LAS PATENTES
CARRERA DE MENTE
LOS OBJETOS ó LOS 10 PEDIDOS DE REY
FOTOS HUMANAS
IMPROVISACIÓN SOBRE UNA HISTORIA RELATADA

✓ ***JUEGOS PARA REALIZAR EN RONDA*** *(la mayoría sin demasiado movimiento físico)*

HOP

Edad de los jugadores: 4 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite

Recursos materiales: Ninguno.

- *Versión Simple*

Este juego se puede realizar ubicando al grupo en ronda o frente al animador, quien selecciona una categoría (“colores”, “comidas”, “golosinas”, “países”, “partes del cuerpo”, etc.). Luego anuncia / muestra que cada vez que él nombre, por ejemplo, un “color”, todos deben decir “Hop” y levantar las dos manos.

El animador comienza así a nombrar colores, sin dar mucho espacio de tiempo entre uno y otro, mientras levanta las manos y dice “Hop”. Pero a veces, cambia de categoría repentinamente y nombra otra cosa, probando la atención de los jugadores.

Ejemplo:

Animador. –Rojo

Jugadores. –Hop

Animador. –Verde

Jugadores. –Hop

Animador. –Marrón

Jugadores. –Hop

Animador. –Bombón

Jugadores. –Hop.

Allí detiene el juego y pregunta: “¿‘Bombón’ es un color?”… Y juega animadamente, con: “¡Perdieron, perdieron!”. Luego desafía al grupo a seguir jugando con mucha más atención. Cambia entonces la categoría nombrando, por ejemplo, “comidas” (la selección de las categorías se hace acorde a la edad de los jugadores).

Algunas variables pueden ser: “equipos de fútbol”, “flores”, “marcas de autos”, “partes de una casa”, entre otras.

- *Versión con prendas*

La base del juego es la misma, sólo que quienes desatienden van sumando pérdidas, 1 pérdida, 2, 3,… tantas como establezca el animador, y cuando llegan al número establecido, deben realizar una “prenda”.

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=xdgskJjWywg

MACHETE

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: Hasta 20.

Recursos materiales: “Machete” (rollo de papel de diario o símil)

- *Versión simple*

El grupo se ubica en ronda y el animador en el centro, con un machete (rollo de papel de diario) en la mano, explica / muestra que cada vez que señale a uno de los miembros del grupo, éste debe decir el nombre de otro para evitar el “machetazo”.

El animador señala a un jugador, quien debe nombrar rápidamente a otro. Este último, a su vez, es señalado inmediatamente para que nombre a un compañero, de manera que así se repita la dinámica. Pero si el participante señalado no responde enseguida, o dice su propio nombre, o se equivoca, y no nombra a uno de los miembros del grupo ubicado en la ronda, entonces recibe un “machetazo” de parte del animador.

- *Versión con prendas*

Quienes pierden pueden ir acumulando “pérdidas” hasta llegar a una prenda, tal como se acaba de explicar para el juego anterior. Otra posibilidad es que quien se equivoca toma el machete en lugar del animador (esto último se sugiere para grupos de 8 años en adelante, porque requiere agilidad para que el juego no decaiga).

NOTA: *Se recomienda, antes de iniciar el juego, generar una ronda de nombres, para recordar quienes están presentes o para que se conozcan los miembros del grupo.*

- *Versión utilizando distintas categorías* (animales, colores, países, personajes, etc.…)

La base del juego es la misma, sólo que en esta variante el animador cambia la categoría cuando uno de los participantes se equivoca y al ser señalado con el machete debe responder de acuerdo a la nueva categoría seleccionada. Ejemplo: seleccionada la categoría “animales”, el animador señala a un jugador, quien puede responder “perro”; rápidamente señala a otro que debe nombrar otro animal, y así sucesivamente hasta que uno de los participantes se equivoque y reciba un “machetazo” de parte del animador. Es entonces cuando cambia la categoría y continúa el juego.

Aquí también se pueden ir acumulando “pérdidas” hasta llegar a una “prenda”.

“TE REGALO UN PIRINGULITO”

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: 10 a 20.

Recursos materiales: Objeto que pueda oficiar de “piringulito” (lápiz o símil).

- *Versión simple*

Preferentemente de pie, los miembros del grupo se ubican en ronda, incluido el animador.

Sin dar ninguna explicación previa, el animador simula tomar con una mano algo (ejemplo: un lápiz) que a su vez le ofrece a quien esté a su derecha y le dice: “Te regalo un piringulito”. Luego gira hacia quien está a su izquierda, como si de este jugador hubiera recibido el “piringulito”, y le pregunta: “¿Un qué?”, esperando que conteste: “Un piringulito”; nuevamente mira al participante de su derecha y le repite: “Un piringulito”. Así indica la dinámica del juego sin explicarla e invita al de la derecha a que lo regale a otro. Cada uno de los miembros del grupo debe repetir ésto, de modo que la pregunta se hace hasta llegar a quien comenzó el juego, y la respuesta se repite hasta llegar al último que recibió el “piringulito”.

Cuando se completa la ronda, el animador puede decir, para cerrar: “Muchas gracias” y guardarse el piringulito en su bolsillo.

- *Versión más compleja 1* (con expresiones)

La base del juego es la misma, la variante consiste en acompañar el pase del “piringulito” con un gesto. Ejemplo: el animador pasa el “piringulito” con la mano, dice: “Te regalo un piringulito” y saca la lengua. Quien lo recibe pasa el “piringulito” a quien esté a su derecha, repite la misma frase, pero haciendo otro gesto (por ejemplo, sacudiendo su cabeza); cuando ese jugador le pregunta: “¿Un qué?”, se da vuelta para preguntar al de su izquierda: “¿Un qué?”, repitiendo el gesto que recibió de ese jugador (siguiendo este ejemplo, le preguntará al animador: “¿Un qué?” sacando la lengua).

- *Versión más compleja 2* (con competencia)

La base del juego es la misma del “piringulito simple”, sólo que en esta variante el animador divide la ronda inicial en dos equipos, y en cada uno inicia el juego hacia la derecha y hacia la izquierda a la vez. Cada participante continúa en el sentido de entrega del “piringulito”. Gana el equipo que regala primero el “piringulito” al último de sus participantes. También se puede jugar con expresiones.

NOTA: *La elección de una u otra versión queda sujeta al criterio del animador, de acuerdo a las características del grupo al que anima.*

LÍO EN LA SELVA

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Sentado en sillas o en el suelo, el grupo se ubica en ronda, mientras el animador, circulando alrededor de ella, comienza a contar una historia acerca de una vez que estuvo en la selva y los muchos animales que encontró.

Luego, se va arrimando a cada integrante de la ronda para asignarle en secreto un animal (se sugiere elegir tres o cuatro animales, no más). Sigue girando en torno a la ronda, mientras continúa el relato de su viaje a la selva, "condimentándolo" con detalles (cómo viajó, cuánto calor hace en la selva, etc.).

El juego consiste en que cada vez que el animador nombre a uno de los animales (por ejemplo: "León") todos los que tienen asignado ese animal deben cambiarse de lugar, y cada vez que diga: "LIO EN LA SELVA", todos deben cambiarse de lugar. El animador puede explicar estas consignas antes de comenzar el juego, o bien durante el relato de la historia, siempre que ya haya asignado los animales.

Ejemplo:

"Una vez viajé a África, justo al centro de la selva… Estaba lleno de animales salvajes y cada vez que yo nombraba a alguno, como por ejemplo al león, todos los leones cambiaban de lugar… ¡Vamos *leones*, a moverse!!".

Luego puede ejemplificar con los otros animales.

El HOSPITAL

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

La dinámica es similar a la de "LÍO EN LA SELVA", pero la temática refiere al Hospital y los elementos o personas que se encuentran en él.

El grupo se ubica en ronda, mientras el animador, girando alrededor de ella, comienza a contar una historia sobre una vez que tuvo un accidente y fue al Hospital. Se acerca por vez a cada miembro del grupo y le asigna, en secreto, elementos como "curitas", "doctor", "enfermera", etc. De esta manera, cada jugador representa un elemento o encarna un personaje distinto.

El animador anuncia que cuando un elemento o personaje del Hospital sea nombrado, los jugadores que lo tengan asignado deben cambiar de lugar, pero cuando diga: "HOSPITAL", todos deben cambiarse.

Quien no cambie de lugar cuando es anunciado suma una pérdida. Con la tercera pérdida consigue una "prenda".

El CARTERO

Edad de los jugadores: 4 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

- *Versión simple*

El grupo se ubica en ronda, sentado en el piso o en sillas, y escucha al animador, que motiva la dinámica con, por ejemplo, alguna breve anécdota sobre un cartero.

El animador anuncia luego que llegó el "Cartero" y trajo carta para... todos los que... Aquí comienza a nombrar variables sobre características físicas: "Todos los que tienen cabello negro"; o sobre hechos personales: "Todos los que tienen novia/o"; sobre vestimenta, profesiones, etc. Todo aquel que responda a esa característica tiene que cambiarse de lugar.

- *Versión con prendas*

El animador anuncia que el último que se siente o aquel a quien el "Cartero" le "pellizque la cola" sumará una pérdida, y a la tercera pérdida recibirá una "prenda".

- *Versión con destinatarios*

El animador anuncia que llegó el "Cartero" y trajo carta para... Y nombra a dos integrantes de la ronda. Estos deben cambiar de lugar, mientras el animador trata de ganarle el lugar a uno de los dos. Quien queda sin lugar pasa a ser "Cartero".

Otra opción puede consistir en que, previamente, los participantes se hayan designado el nombre de distintas ciudades o países y entonces el "Cartero", en vez de sus propios nombres, diga, por ejemplo: "Carta de Bs. As. a Rosario".

ESCONDIDA SENTADOS

Edad de los jugadores: 4 a 6 años*.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Se sugiere que los integrantes del grupo permanezcan sentados en ronda.

El animador indica que deben cerrar los ojos, pero luego dice algo para incitar/provocar a los jugadores a mirar. Por ejemplo: cuando todos cierran los ojos, el animador dice: “Que rico chocolate que tengo” o “¿A quién le doy la pelota que tengo acá?”. A quien mira, el animador le dice: “¡Pica!”. El animador anuncia al ganador, que es quien no abrió los ojos por nada.

*NOTA: *Los jugadores mayores a la edad sugerida, una vez que conocen la dinámica del juego, difícilmente se equivoquen, por eso es preferible sólo jugarlo con los más pequeños.*

TOC-TOC, ¿QUIÉN ES?

Edad de los jugadores: 4 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Los miembros del grupo pueden ubicarse en semicírculo o en fila y uno debe pararse delante del grupo, dándole la espalda y con los ojos cerrados. Con algún tipo de seña o gesto, el animador indica a otro miembro del grupo que toque en la espalda a quien tiene los ojos cerrados y luego vuelva con el resto del grupo. El que tiene los ojos cerrados debe adivinar quién fue, teniendo tantas oportunidades de acierto como se haya establecido previamente.

TIKI TIKI-TOCO TOCO

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Elemento para cubrir los ojos.

La dinámica es semejante a la de TOC-TOC ¿QUIÉN ES?, pero a diferencia de aquel en este caso todos se sientan en ronda. Quien debe adivinar se coloca en el medio con el animador, quien le venda los ojos y “lo marea”. Luego, el jugador intenta sentarse en las rodillas de un compañero, al cual le pregunta: “¿Tik-tiki?”. El que está sentado le responde (modulando distinto su voz): “¡¡Toco-toco!!”.

El jugador con los ojos vendados recibe algunas pistas del animador, quien sabrá complejizarlas diciéndole, por ejemplo: “Intentá tocarle las piernas a ver si tiene pantalones, pollera, etc.…”.

Si adivina, el que estaba sentado pasa al centro. Si no acierta, el juego puede continuar de varias maneras: dependiendo de su edad y su capacidad de tolerancia, el jugador que adivina puede intentarlo nuevamente, o bien, puede hacerse el cambio de jugador como cuando hay acierto, tras decir quizá: “No adivinado”.

EL ABOGADO

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Los jugadores se ubican en ronda y en el centro queda uno de los integrantes del grupo que interpreta el rol del "abogado". Éste se limita a hacer preguntas a los jugadores (a cualquiera y en cualquier orden). La gracia está en que cuando pregunta a alguien sobre alguna cuestión (el animador puede sugerir el tema), *quien contesta es el que está a la derecha o a la izquierda* (según sea definido previamente) del interrogado. Si contesta el mismo al cual el abogado le dirige la pregunta, suma "pérdidas". A la tercera "pérdida" obtiene una "prenda".

EL ANILLITO

Edad de los jugadores: 4 o 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Anillo.

Los jugadores se ubican en ronda, mientras uno (propuesto espontáneamente o elegido por el animador) pasa al centro de la misma. Cada uno debe juntar sus manos (palma con palma) y disponerlas hacia adelante, preparadas como para recibir algo.

El animador tiene sus manos en la misma forma, conteniendo un anillo entre ellas, y las pasa entre las manos de los jugadores, uno por vez, *haciendo como que deja el anillo en la mano de cada uno de los miembros del grupo, pero sólo lo habrá dejado en las manos de uno* mientras ha seguido la ronda. Luego, quien está en el centro deberá averiguar quién tiene en sus manos el anillito. Es necesario indicar a los participantes que, hasta descubrirlo, deben conservar las manos juntas.

EL ASESINO

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

- *Versión con participantes sentados en ronda*

Uno de los miembros del grupo debe salir del recinto donde se jugará el juego. Ese será el "Detective" que, cuando vuelva al grupo, deberá averiguar quién es el "Asesino". Éste, a su vez, será elegido por el animador y el grupo, y deberá "matar" a los otros jugadores haciendo

alguna mueca pre-definida entre todos (por ejemplo: “guiñar el ojo”), tratando de no ser descubierto por el “Detective”.

El “Asesino” y el resto de los participantes juegan en complot contra el “Detective”, y cuando aquel “mata” a uno, este jugador “muere” en su sitio. Puede decir: “Muerto”, hacer algún *gesto de morir* o bien, cruzarse de brazos, indicando al “Detective” que fue eliminado, pero tratando de no delatar al “Asesino”. De esta manera, si éste lo mira y lo mata, el jugador se dará por muerto unos segundos después para dificultar su trabajo al “Detective”. Éste debe averiguar quién es el “Asesino” antes que mueran todos.

- *Versión con caminata*

Todo el grupo (incluidos el “Asesino” y el animador) se desplazan caminando por todo el espacio disponible, mientras el “Detective” observa a todos atentamente, tratando de identificar al *ejecutor*. Cuando uno de los participantes es eliminado, puede quedar inmóvil en el lugar o sentarse o tirarse al suelo, simulando estar muerto, y decir: “Muerto estoy”.

Variante:

Se puede jugar imitando la película “La casa de cera” y jugando a que hay en el pueblo un “encerador de personas” o algún personaje que los congela.

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=XxLILfCvApo

EL DIRECTOR DE ORQUESTA

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador.

Recursos materiales: Ninguno.

Los participantes que serán “músicos” se sientan en ronda y eligen a uno de ellos para ser el “Director de orquesta”, mientras quien debe descubrirlo sale del lugar del juego.

Al regreso del jugador, los “músicos” comienzan a cantar una canción mientras siguen los movimientos del “Director”, quien con sus manos simula tocar distintos instrumentos. Pero deben imitar sin dejar en evidencia a quien “dirige la batuta”, para evitar que el jugador designado lo descubra.

El juego finaliza cuando el “Director de orquesta” es descubierto. Luego, los jugadores se intercambian los roles y el juego vuelve a comenzar.

NOTA: *La dinámica de este juego es similar a la de EL ASESINO.*

ALÍ BABÁ Y LOS 40 LADRONES

Edad de los jugadores: 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador.

Recursos materiales: Ninguno.

Los participantes se sientan en canastita o en sillas, formando una ronda.

El animador comienza a realizar un movimiento con las manos e invita a todos a cantar con él al ritmo de: "ALÍ BABÁ Y LOS 40 LADRONES"[21] (se canta permanentemente durante el juego); pero indica que el gesto que él haga SOLO LO REPITE el jugador a su derecha. Cuando el animador realiza una nueva mímica, el mismo participante lo imita, mientras quien está a su derecha comienza a hacer el movimiento que él dejó de hacer. Los jugadores de la derecha siempre copian, uno por vez, lo que hizo el de la izquierda. De esta manera, cuando el tercero está repitiendo lo que ya hizo el segundo, éste está copiando lo que dejó de hacer el primero, como si se "pasaran" el movimiento.

Si alguno se confunde el juego se detiene y vuelve a comenzar.

LA PELOTA QUE PASA

Edad de los jugadores: 4 o 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Pelota.

- *Versión simple*

El animador se ubica con el grupo en una ronda y eligen un número hasta el cual contar (por ejemplo, hasta 10, 15 u otro). Cuando el animador marca el comienzo, empiezan a contar y a pasar una pelota de mano en mano. Pierde aquel al que le toca el número límite cuando tiene la pelota en las manos. Por ejemplo: el nº 10 es el límite y el jugador al que le toca decirlo recibe la pelota.

Variante:

Los jugadores comienzan diciendo: "Pasa la pelota, pasa la pelota, pasa la pelota…" y luego inician el conteo (similar a la dinámica del JUEGO DE LA OCA). El que se queda con la pelota en las manos, o bien sale o suma "pérdidas" hasta que a la tercera recibe una "prenda".

- *Versión más dinámica*

El animador se ubica por fuera del grupo, que está sentado en una ronda, y elige, sin que el grupo sepa, el número hasta el que contará, mientras palmea. Cuando el animador marca el comienzo, los jugadores empiezan a contar y se pasan la pelota de mano en mano. Pierde aquel al que le toca el número límite y tiene la pelota en las manos, saliendo a contar con el

[21] Ver en link: http://www.luispescetti.com/ali-baba-y-los-40-ladrones/

animador y eligiendo el nuevo número que van a palmear sin que el reto de los jugadores sepa. El juego vuelve a empezar, repitiéndose esta dinámica, hasta que quede uno solo en la ronda, quien será el ganador.

Variante:

El que se queda con la pelota en las manos NO PIERDE, sino quien está a su derecha y a su izquierda, saliendo a contar con el animador y eligiendo el nuevo número para palmear.

- *Versión con consignas*

El grupo se ubica en una ronda y el animador explica que deberán pasar la pelota nombrando cosas de acuerdo a lo que él indique, pero quien se demore o no respete la consigna cuando sea su turno, pierde.

El animador inicia el juego diciendo: "Sin repetir y sin soplar diga usted...". Las variables pueden ser: nombres que comiencen con una determinada letra, nombres de frutas, animales, calles, partes de una casa, etc.). Los que pierden van saliendo de la ronda y se convierten en jurado, hasta que queda un ganador.

EL JUEGO DE LA OCA

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

El grupo y el animador se sientan en ronda. Cada uno tiene las palmas de sus manos relacionadas con las de otros: la palma derecha sobre la izquierda del jugador a su derecha y la palma izquierda debajo de la derecha de quien está a su izquierda.

El animador traslada su mano derecha a la palma derecha de su compañero de la izquierda, quien tiene su mano derecha sobre la palma izquierda del animador y luego repite el movimiento hacia el jugador de su izquierda. Esta secuencia de movimientos se repite de uno a otro de los jugadores, mientras cantan, todos al mismo tiempo: "El juego de la Oca va a empezar, ia, ia, o / es muy aburrido, no, no, no / es muy divertido, sí, sí, sí".

Luego, comienzan a contar todos mientras siguen palmeándose uno a otro: 1, 2, 3, etc...., hasta llegar al número definido por todos previamente. Quien deba palmear ese último número a su compañero, intenta hacerlo antes de que ese jugador retire su mano para "salvarse de perder". Si el jugador no consigue dar la palmada y pasar el último número, sale del juego o tiene "pérdida" (esto dependerá de la edad de los jugadores o de cómo quieran jugar). Si, en cambio, logra palmearlo, se retira o tiene una "pérdida" el que fue palmeado.

El juego continúa hasta que quede un solo jugador que será el ganador o hasta que alguien sume tres "pérdidas" y consiga una "prenda".

CADENA DE NOMBRES

Edad de los jugadores: 5 o 6 años en adelante (de acuerdo a la cantidad de jugadores).

Cantidad de participantes: A criterio del animador.

Recursos materiales: Ninguno.

Este juego sirve para animar la presentación de los miembros de un grupo y para memorizar sus nombres. Todos se ubican en una ronda, entonces el animador explica que cada uno deberá decir su nombre pero encadenando los nombres de los que se presentaron anteriormente.

Ejemplo 1:

Pedro. –Pedro.

Ana. –Ana, Pedro.

Lara. –Lara, Ana, Pedro.

Ejemplo 2:

Mónica. –Yo me llamo Mónica, ¿vos cómo te llamás? –le pregunta al que está a su derecha.

Pedro. –Yo me llamo Pedro, mucho gusto –se dan las manos. Luego, al que está a su derecha le dice: "Yo me llamo Pedro y ella se llama Mónica, ¿vos cómo te llamás?"

Flor. –Yo me llamo Flor, mucho gusto –se dan las manos. Y repite las presentaciones hacia quien está a su derecha, para terminar con un "¿Y vos cómo te llamás?".

Así continúan hasta nombrarse el último participante: cada uno dice su nombre seguido del de los anteriores en la ronda, mientras los señala.

NOTA: *Una variante posible consistiría en agregar al nombre algún animal o, inclusive, el sonido que éstos producen (para chicos es muy bueno). También, para hacerlo más dinámico, o si ya se ha hecho de manera simple, se puede incorporar un gesto de expresión corporal. Ejemplo: "Me llamo..., y me gusta...", (escenificando). Quien repita algún gesto de los anteriores puede recibir una "prenda" (esto contribuye a mantener un clima de distención).*

"ME LLAMO Y ME PICA"

Edad de los jugadores: 5 o 6 años en adelante (de acuerdo a la cantidad de jugadores).

Cantidad de participantes: A criterio del animador.

Recursos materiales: Ninguno.

El animador, sentado en ronda con el grupo, dice su nombre, señala dónde le pica y le pide a quien está a uno de sus lados que le rasque. Éste, a su vez, primero repite el nombre del

jugador anterior e indica la parte del cuerpo que le está rascando, para luego decir su nombre, indicar dónde le pica y pedir al tercero que le rasque. Así se repite el juego hasta llegar otra vez al animador.

Ejemplo:

Jugador 1. –Me llamo Juana y me pica acá –indica RASCÁNDOSE la parte del cuerpo que le pica.

Jugador 2. –Se llama Juana y le pica ahí –dice mientras le rasca donde a su compañera le pica–. Y yo me llamo Rosana y me pica acá –dice y se rasca.

Jugador 3. –Ella se llama Rosana y le pica ahí –dice y le rasca–. Y yo me llamo Mónica y me pica acá –dice y se rasca.

NOTA 1: *El objetivo del juego es ayudar a que los miembros de un grupo que no se conocen entre sí, aprendan los nombres de los otros de una forma relativamente rápida, y puedan "tocarse" de una manera cuidada, a los fines de poder ir venciendo las resistencias naturales de la iniciación de la vida grupal.*

NOTA 2: *El animador sostiene la técnica haciendo comentarios graciosos para ayudar a vencer las inhibiciones que puedan aparecer.*

LA ADUANA

Edad de los jugadores: 5 años en adelante (si la clave es muy simple, por ejemplo: frutas, muebles, colores, etc., y el grupo está entrenado).

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Este juego se desarrolla a partir de una *clave* que sólo conoce el animador y debe ser descubierta por los jugadores. Quienes la descifran pueden "pasar la aduana", pero la mantendrán en secreto hasta que todos la hayan descubierto.

De esta manera, con los jugadores sentados en ronda, el juego puede consistir en decir cada uno su nombre y "pasar la aduana" con una palabra que comience con la primera letra de su nombre. Esta será la *clave* a descubrir.

Ejemplo:

El animador dice: "Me llamo Juana y paso la aduana con Jamón". Luego pregunta a quien está a su lado cómo se llama y con qué pasa la aduana, pero sin indicar cuál es la *clave*.

Si el que está al lado acierta con la *clave* y dice, por ejemplo: "Me llamo Mónica y paso la aduana con miguitas", el animador contesta: "Pasa la aduana". Pero si no ha descubierto la *clave* y responde, por ejemplo: "Me llamo Mónica y paso con salchichón", porque supone que

la clave es “alimentos”, el animador dice: “No pasa la aduana”, y continúa con el que sigue… Así se desarrolla el juego hasta que todos descubran la clave.

Ejemplo:

Sergio. –Me llamo Sergio y paso la aduana con serpientes.

Laura. –Me llamo Laura y paso la aduana con lápices.

Luego, el animador puede repetir el juego cambiando la *clave*.

Ver link:
http://www.youtube.com/watch?v=8GHHJ2t6jCI&list=UUbaIk6MgDa6CXtKNiFm50uQ&index=3

EL PERSONAJE

Edad de los jugadores: 5 o 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Este juego se puede jugar con un solo grupo o con dos. Una persona se aparta del grupo, mientras el resto de los miembros elige a un personaje conocido (histórico, actor, deportista, etc., lo que importa es que sea famoso o socialmente reconocido), o bien se puede elegir a uno de los miembros del grupo que juega. La elección debe quedar definida antes de comenzar el juego.

Una vez seleccionado el personaje, el que salió regresa al grupo y formula preguntas para descubrir quién es el personaje elegido. Las preguntas admitidas deben ser cerradas (sólo pueden responderse con “sí” o “no"). Si juegan dos grupos, participa una vez cada uno a través de un representante, quien adivina cuál es el personaje tras interrogar al equipo contrario.

Ejemplo de preguntas (el animador debe orientar):

- ¿Está vivo?
- ¿Es hombre?
- ¿Es de la TV?
- ¿Es actor?
- Etc…

En el caso de ser alguien del grupo:

- ¿Es morocho?
- ¿Viste una prenda azul?
- Etc…

Una vez que quien pregunta (pueden ser dos para ayudarse) tiene bastante información y cree que ya descubrió el personaje, puede arriesgar hasta tres veces.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Edad de los jugadores: 5 o 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

El animador genera la conformación de dos grupos. Cada equipo debe elegir a uno de sus miembros (tratando de que este jugador tenga la mayor cantidad de cosas en común con el resto de su grupo para dificultar el juego), quien será descubierto por el otro grupo y a la vez, adivinar quién es el participante contrario.

De esta manera, los equipos se ubican enfrentados y formulan preguntas una vez cada uno hasta obtener suficientes datos que los orienten en descubrir al jugador elegido. Las preguntas admitidas deben ser cerradas (sólo pueden responderse con "sí" o "no"). El animador señalará a los equipos el final del juego, invitándolos a arriesgar hasta tres veces el nombre del elegido.

Ejemplo de preguntas:

- ¿Tiene pelo largo?
- ¿Es mujer?
- ¿Tiene remera con algo negro?

Variante 1:

La consigna puede consistir en preguntar por cuestiones personales y no físicas.
Ejemplos: "¿Es agresivo/a?", "¿Es amigo/a de todos?", "¿Participa de las actividades?", "¿Tiene novio/a?", etc.…

Variante 2:
También se puede elegir, en vez de un jugador, un animal.
Ejemplos: "¿Tiene patas?", "¿Vuela?", "¿Vive en la selva?", etc.…

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=iWmFB2umK58

¿QUIÉN SE FUE?

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

En este juego, uno de los jugadores debe revisar y tratar de memorizar quiénes son los participantes, antes de salir del recinto donde se desarrollará el juego. En su ausencia, otro jugador se retira y se esconde, y cuando el que se fue regresa debe adivinar quién se escondió.

NOTA: *Este juego conviene jugarlo con un grupo numeroso, porque de lo contrario se resuelve muy fácilmente, a menos que jueguen niños de hasta 5 años.*

VEO-VEO

Edad de los jugadores: 3 años.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Versito dialogado:

Animador. –Veo, veo.

Jugadores. –¿Qué ves?

Animador. –Una cosa.

Jugadores. –¿Qué cosa?

Animador. –Maravillosa.

Jugadores. –¿De qué color?

Animador. –Color, color….

El animador dice un color y los jugadores entonces tienen que adivinar de qué objeto se trata, señalando cosas del color elegido.

LIMÓN, MEDIO LIMÓN

Edad de los jugadores: 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Todos los jugadores se numeran correlativamente, comenzando el animador, quien puede adjudicarse el número cero. Cada uno, después de pronunciar su *número de limones y medio limón*, dice el número de limones que desee, para hacer entrar en el juego a otro integrante. El animador dice, por ejemplo: “Cero limones, medio limón, tres limones”. En este caso debe responder el que tiene el número tres.

Quien, en el momento de ser llamado, pronuncie incorrectamente alguna de las palabras del juego, suma un punto en contra y al tercero recibe una “prenda”. Puede optarse por eliminar a cada participante que se equivoca, quedando al final dos participantes, quienes por velocidad procurarán vencerse. En este caso, pierde quien pronuncia el número de un eliminado.

AGUANTE EL AGUJERITO

Edad de los jugadores: 6 años.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Se conforman dos equipos. Los integrantes de uno de ellos se acuestan boca abajo en el piso, en ronda, con sus cabezas todas hacia adelante, enlazados por sus brazos y uniendo sus propias manos hasta quedar todos como en una cadena de manos enlazadas.

Los del otro equipo intentan, una vez que el grupo que está boca abajo grita fuerte: “¡Aguante el agujerito!”, tironear hacia atrás de sus piernas hasta lograr desarmar la “cadena”. Quienes están en el piso van contando en voz alta cuánto tardan los de afuera en desarmarlos. Luego cambian de roles. El equipo que tarde menos tiempo es el ganador.

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=Npty0Scf2s8

✓ ***JUEGOS PARA REALIZAR EN HILERAS***

2 PARA 1

Edad de los jugadores: 4 años en adelante.

Cantidad de jugadores: Par, preferentemente 8 en adelante.

Recursos materiales: Objeto tipo pelota o símil.

- *Versión simple*

El animador ayuda a que se formen dos grupos. Los miembros de cada uno se ubican en hileras: un jugador al lado de otro y una hilera enfrentada a otra, con una distancia importante entre ellas y equidistantes ambas de una línea central donde se colocará el objeto testigo.

El animador da una consigna para *nombrar* a cada uno de los miembros de los grupos enfrentados, identificando de la misma manera al primero de cada hilera, al segundo de cada una, etc. Ejemplo: “Los primeros de cada fila son ‘Perros’, los segundos son ‘Gatos’, los terceros…”, etc.

Una vez identificados los miembros de cada sub-grupo, los participantes nombrados por el animador deben correr hasta el centro, donde se ubicó el objeto testigo, tomarlo con sus manos y volver a apoyarlo en su “casa” (lugar donde estaban sentados). En el camino, el jugador que no tomó el objeto puede intentar sacárselo a su contrincante, forcejeando o haciéndole cosquillas y, si lo logra, llevarlo entonces a “su casa”. Si forcejean demasiado, el animador lo da por empatado.

El equipo suma puntos cada vez que sea el primero en atrapar el objeto y apoyarlo en “la casa”. Puede acordarse un límite de puntos (por ejemplo, hasta 10).

- *Otra versión simple*

El juego puede denominarse: “*Dos para una* PELOTA”.

El animador solicita que los miembros de cada hilera se numeren (de ser necesario, los numera él*). Una vez que se corrobora que las dos hileras tengan la misma cantidad de participantes y, por lo tanto, que cada jugador tenga a su contrincante de la hilera opuesta con el mismo número, el animador dice: “¡Salen los ‘Nº 2’!”. Los “Nº 2” de cada hilera salen a buscar la pelota o símil que está en el centro, para llevarla a su “casa” y anotar punto. Luego puede decir: “¡Salen los ‘Nº 4’!”, “¡Los ‘Nº 1’!”, etc. El juego continúa según la primera *versión simple*.

*NOTA: *Pueden utilizarse cartelitos colgantes numerados para cada jugador.*

- *Versión con cuentas*

En esta versión, el animador llama a los jugadores diciendo: “Vengan los ‘Nº 1 + 1’”, entonces deberán salir los “Nº 2”, LUEGO de que TODO el grupo grita el resultado. Va sumando puntos el equipo que logra atrapar primero lo que el animador sostiene en sus manos o lo que ubicó en el centro, entre ambas hileras.

- *Versión con equipos de animales*

El juego puede denominarse, por ejemplo: “*Dos para un* HUESO” o *“Dos para un* PESCADO”.

Consiste en dos equipos de *perros*, por ejemplo: “Los perros furiosos” y “Los perros Chiguagua”, o “Los perros buenos” y “Los perros malos”. De igual manera se puede jugar con dos equipos de *gatos*.

Esta variante es óptima para los grupos de niños y niñas que gustan de dramatizar. Se anima al grupo invitando a ambos equipos de *perros* o de *gatos* a saludarse o presentarse desde sus particularidades. Al interior de cada equipo, los niños y niñas representando a los animales se numeran, y el resto de la dinámica es igual a la de la primera *versión simple*.

- *Versión con nombres*

Esta es la versión más simple del juego, especial para los que aún no tienen edad para numerarse, ni para retener en su memoria el número asignado, mucho menos para hacer cuentas…

El animador llama a los jugadores por su NOMBRE: “De este equipo va a venir… ‘X’. Y de este otro equipo va a venir… ‘J’”. Luego, tras ubicar a los jugadores en posición de correr hacia él, dice: “Preparados, listos, ¡¡ya!!...”.

Ambos niños deben correr a tomar el objeto que, para estas edades menores, se sugiere sean dos, uno en cada mano del animador, para que cada jugador se lleve el suyo.

- *Versión con cuatro hileras*

Organizando cuatro grupos, el animador puede ubicarlos formando un cuadrado, colocando en el centro el objeto en disputa.

La estructura básica del juego no cambia. Esta variante puede combinarse con alguna de las versiones anteriores.

NOTA: *La elección de una u otra versión queda sujeta al criterio del animador, de acuerdo a las características del grupo al que anima.*

ADENTRO-AFUERA

Edad de los jugadores: 4 años en adelante.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Soga extensa o tiza para marcar el suelo (puede aprovecharse alguna línea del suelo).

- *Versión sin eliminación*

Este juego consiste en señalar con una soga dos territorios, de un lado de la soga se considera *adentro* y del otro *afuera*. Los miembros del grupo deberán saltar hacia “adentro” o “afuera” según señale el animador, tratando de no equivocarse. Los que no se ajustan a la consigna, que el animador enunciará rápidamente, pierden, pasando a jugar al otro lado de la soga.

NOTA: *El animador puede ubicar otra soga enfrente de la primera, con la que podrán jugar los que perdieron y así nadie se quede sin jugar. También puede hacer una U con la soga si ésta es suficientemente larga.*

- *Versión con eliminación*

En esta versión, quienes se confunden y no respetan la consigna, pierden, saliendo del juego hasta que quede un solo participante ganador.

TERMINATORS

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales (opcionales): Globos rellenos con harina.

Los jugadores se organizan en equipos. Cada equipo nombra un delegado (rol que puede intercambiarse), al cual se denominará “el Terminator”. Estos se colocan frente al animador, y eligen a un representante de su equipo que se ponga también frente a ellos, sosteniendo un globo relleno con harina. A las preguntas del animador, por ejemplo: “¿A quién se lo llama el ‘Padre de la patria’?”, “¿Cuántas patas tiene un caballo?”, “¿Qué animal nos da la leche?”, etc., los delegados (“Terminators”) de cada equipo deben dar las respuestas correctas y luego salir corriendo para morder el globo. SÓLO si el animador valida la respuesta (de cualquiera de los delegados) con un “¡Correcto!”, los participantes (todos) están habilitados para correr. El que primero llega al globo y, mordiéndolo, lo revienta, se adjudica un punto.

Si los delegados contestaran incorrectamente y corrieran igual, o salieran antes de que el animador los habilitase con el “correcto”, *invalidarían la partida.*

NOTA 1: *El equipo al cual pertenece el delegado o “Terminator” puede pensar la respuesta y, en calidad de “equipo asesor”, decírsela al oído para que éste la repita en voz alta al animador.*

NOTA 2: *Si no hubiese globo con harina, se podría jugar igual dándole el delegado una palmadita en la mano al representante de su equipo que está enfrente.*

✓ ***JUEGOS DRAMATIZADOS***

1, 2, 3, CORONITA ES (ídem CIGARRILLO 43)

Edad de los jugadores: 4 años en adelante.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento.

El animador dice a los jugadores, tras ubicarlos en un sector, que él debe ir a un lugar, y luego les pide que se queden en ese sitio, muy quietos, pues no pueden salir. Empieza a caminar de espalda a ellos y, alejándose, dice: “1, 2, 3, coro coronita es…”, mientras los jugadores lo siguen, intentando tocarle la espalda.

Al terminar de decir el verso, el animador se da vuelta y todos deben quedarse quietos, aunque aquél les haga cosquillas o los provoque de alguna manera para que se muevan. Si alguno se mueve se va al final, detrás del grupo, y el juego continúa… Nuevamente el animador, adelante, recita el verso.

Si alguno de los participantes se adelanta y logra tocarle la espalda al animador antes de que se dé vuelta, lo reemplaza. Así, el juego vuelve a empezar, pero el que tocó la espalda es el que dice el verso y se da vuelta provocando a los demás para que se muevan.

- *Versión recreada*

El animador dice a los jugadores, tras ubicarlos en un sector, que él debe ir a un lugar, y luego les pide que se queden en ese sitio, muy quietos, pues no pueden salir, pero si ve que salen, los correrá hasta atraparlos. Empieza a caminar de espalda a ellos y, alejándose, dice: "1, 2, 3, coro coronita es…", mientras los jugadores lo siguen, intentando tocarle la espalda.

Cuando el animador termina de recitar el verso y se da vuelta, los jugadores deben quedar congelados en el lugar o convertidos en: "piedras", "árboles", "estatuas", etc... El animador les pregunta si son ellos y todos contestan: "¡¡Nooooo!!", tras lo que continúa caminando tranquilo. Se da vuelta varias veces más, repitiendo la misma dinámica y tocándolos para asegurarse de que "no son los jugadores que dejó quietos", hasta que "los descubre" y corre a atraparlos. Los jugadores deben escapar y llegar a la "casa".

La estructura del juego es invariable, lo que cambia en cada versión es la "pantalla", tal como puede apreciarse en el siguiente juego.

LOS INDIOS

<u>Edad de los jugadores</u>: 4 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Sin límite.

<u>Recursos materiales</u>: Espacio propicio para el desplazamiento.

Este juego es semejante a 1, 2, 3, CORONITA ES… En este caso, los "indiecitos" están ubicados contra la pared o en un "refugio". La "mamá/papá india/o" les dice que tiene que ir a ver si viene algún enemigo y que ellos deben quedarse ahí, quietos. Para asegurarse de que se quedarán en el lugar les da un "sermón indio" de frases cortas que los indiecitos van repitiendo:

El animador se posiciona con piernas semi-abiertas, algo flexionadas, brazos cruzados, extendidos adelante, simulando una posición india, y luego dice (invitando a que lo *imiten en todo* y repitan cada verso del sermón después de él):

- Mamá india. –¡OTEKI TIKI!
- Indiecitos. –¡OTEKI TIKI!
- Mamá india. –¡OTEKI TOCO!
- Indiecitos. –¡OTEKI TOCO!
- Mamá india. –¡O WALKIE TALKIE!
- Indiecitos. –¡O WALKIE TALKIE!
- Mamá india. –¡AIO!
- Indiecitos. –¡AIO!

- Mamá india. –Yo ir a ver que no se acerque ningún enemigo, ustedes quedarse acá, ¿entendido?

- Indiecitos. –¡¡HAU!!

La “mamá india” se da vuelta y, haciendo sonido de indios, se va hasta que se detiene y exclama: “Yo escuchar a alguien caminando”.

Los “indiecitos”, que estuvieron siguiéndola (desobedeciendo a la madre), cuando ésta se frena, se agachan como si fueran piedras en el camino.

La “mamá india” voltea, pero hace que mira a lo lejos y por encima de ellos, diciendo: “Yo no ver a los indiecitos, seguro que ellos dormir, yo seguir mi revisión”.

La escena se vuelve a repetir unas tres veces y la “madre india” se muestra cada vez más preocupada porque no ve a sus “indiecitos”; luego mira hacia abajo, los encuentra y exclama: “¡Ahí estar ustedes, indios desobedientes!”. En ese momento, los “indios” corren hacia el “refugio”. El que es atrapado por la “mamá india” recibe un “chas-chas” en la cola y va a revisar el campo con ella.

La mamá india vuelve a darles un sermón, pero ahora le agrega frases:

- Mamá india. –¡OTEKI TIKI!

- Indiecitos. –¡OTEKI TIKI! –repiten las palabras del sermón y los gestos, miradas y entonación de la mamá india.

- Mamá india. –¡OTEKI TOCO!

- Indiecitos. –¡OTEKI TOCO!

- Mamá india. –¡O WALKIE TALKIE!

- Indiecitos. –¡O WALKIE TALKIE!

- Mamá india. –¡O CELULAR!

- Indiecitos. –¡O CELULAR!

- Mamá india. –¡AIO!

- Indiecitos. –¡AIO!

- Mamá india. –Yo ir a ver que no se acerque ningún enemigo, ustedes quedarse acá, ¿entendido?

- Indiecitos. –¡¡HAU!!

El juego continúa de esta manera, y el sermón en cada partida se va enriqueciendo con palabras que provoquen la risa de los participantes. Se juega hasta que quede un solo “indio” que será el ganador: “el desobediente más veloz”.

Ver links: http://www.youtube.com/watch?v=ZcWJxiYrK44
http://www.youtube.com/watch?v=T_9URysozko
http://www.youtube.com/watch?v=sluBtk2ozzk

LOS CAVERNÍCOLAS

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: 10 en adelante.

Recursos materiales: Música de cavernícolas; garrotes o símil; vinchas con hueso en la cabeza; traje de cavernícolas o vestuario símil; espacio propicio para el desplazamiento.

El animador motiva a los jugadores con algún relato acerca de cavernícolas o les habla de *Los Picapiedras*, de *Jurassic Park* o de aquello que se relacione con esta temática. Puede comenzar diciendo: "Había una vez, hace mucho, mucho, pero mucho tiempo... Un grupo de nenes y nenas prehistóricos que estaban muertos de hambre. Ya casi se habían extinguido los dinosaurios en el mundo y estos pobres pequeños cavernícolas no tenían nada para comer...".

Los jugadores son ubicados contra una pared o en un sector que haga las veces de "cueva" donde vivían los personajes del relato...

El animador les indica que, haciendo un movimiento de hambre en la panza, le griten a su madre (animador): "Uaua, tener hambre, uaua tener hambre". A continuación, la madre desesperada les dice: "No se preocupen, yo voy a ir al súper a comprar salchichas… ¡Oh! pero no existen los súper ni las salchichas...". La madre (animador) establece así un dialogo ridículo con sus hijos cavernícolas, hasta que por fin les dice: "Bueno, yo ir a cazar el último dinosaurio de este lugar, ustedes quedarse acá y no moverse".

El animador, interpretando a la madre cavernícola, comienza a caminar con su traje de cavernícola y su garrote en la mano, medio encorvada, mientras los hijos cavernícolas la siguen sin que ella los note. Hasta que en un momento, ella se da vuelta porque presiente que sus hijos se mueven, pero entonces éstos se agachan y se quedan duros como piedras del camino. La madre se rasca la cabeza y sigue caminando, pero a los 2 o 3 pasos vuelve a darse vuelta, y los hijos quedan inmóviles, simulando ser piedras. Finalmente, tras repetirse algunas veces más esta escena, la madre dice al voltearse: "¡¡Son ustedes!!", y los corre. Los hijos cavernícolas se escapan buscando llegar a la "cueva".

El hijo cavernícola atrapado recibe un "chas chas" de su madre (como suelen hacer las madres del mundo cuando retan a sus hijos) y un garrote de plástico, para que vaya a cazar con ella, ya que no sabe quedarse en la cueva.

Con esta dinámica se juega varias veces, siempre comenzando con el versito: "Uaua, tener hambre, uaua tener hambre". Ganan aquellos hijos cavernícolas que no fueron atrapados.

Opcional: El juego puede cerrarse formando, todos, una hilera y cantando la siguiente *canción cavernícola* para ir a cazar "El hombre de la cueva fue a cazar un animal, / un animal

los chicos de la cueva van a cazar, / un animal, un animal… / y cuando lo encuentren van a gritar, / van a gritar, van a gritar: ¡¡¡Aahhh!!!”. (Gritan todos juntos).

LOS FANTASMAS DEL MUSEO

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: 15 en adelante.

Recursos materiales (Opcional): Ambiente que pueda oscurecerse; luz negra; disfraces correspondientes a los personajes; linternas; teléfonos; música de misterio; entre otras cosas de utilería.

El animador motiva al grupo hablando de museos, castillos fantasmas, etc... Puede cantar la “Canción de las calaveras”. Divide al grupo en dos subgrupos: unos son “estatuas” que también hacen de fantasmas, y los demás (pocos al principio) son “detectives”, ubicando a cada equipo en zonas opuestas del espacio de juego, mientras él mismo asume el rol de “cuidador de museo”.

El animador comienza el relato e invita a los jugadores “estatuas-fantasmas” a que vayan sonorizándolo oportunamente. Ejemplo de relato:

“Era una noche de lluvia... (Los jugadores hacen sonido de lluvia).

El viento soplaba… (Los jugadores hacen sonido de viento).

En el castillo las estatuas estaban quietas… eran estatuas de ‘mono’, ‘chancho’, etc. (Los jugadores-estatuas van cambiando de posición a medida que animador-relator las nombra).

Se escuchaba a lo lejos el maullido de un gato…. (Los jugadores hacen la onomatopeya del gato).

El ladrido de un perro… (Los jugadores hacen la onomatopeya del perro).

El galope de un caballo… (Los jugadores hacen sonido del galope).

Y a una tortuga gritar… (Los jugadores no saben cómo hacerlo y el efecto del desconcierto es lo que busca el animador para cerrar el relato).

De pronto junté coraje y me decidí a entrar a la sala de estatuas a limpiar, como todos los días… y como todos los días también los fantasmas estaban ahí*...”.*

El animador entra con un plumero y hace que limpia las estatuas hasta que se cansa y dice: “Mejor me voy a dormir un ratito, ya no quiero limpiar más”; cuando se da vuelta invita a los jugadores “estatuas-fantasmas” a que le digan: “Buuuu….”. El animador voltea y exclama: “¡Se me han metido los fantasmas en el museo!, tendré que llamar al cuartel de detectives…”. Saca un teléfono y llama a los jugadores “detectives”, que están en otro sector del espacio físico.

Cuidador del Museo. –¿Cuartel de detectives?

Detective. –Sí, ¿qué necesita señor?

Cuidador. –Soy el cuidador del Museo, escuche lo que le pasa a mis estatuas –dice mientras acerca el teléfono a las “estatuas-fantasmas” y las invita a que digan: “Buuuu…”–. ¿Se da cuenta?, ¡se me llenaron las estatuas de fantasmas!, ¿pueden venir a sacarlos?

Detective. –¡Ya vamos!

Los “detectives” corren hacia el lugar donde está ubicado el museo y el animador-cuidador les señala que golpeen la puerta:

Detectives. (*Toc-Toc)*.

Cuidador. –¿Quién es?

D. –Los detectives.

C. –¿Qué vienen a buscar?

D. –A los fantasmas.

C. –¡Ah! Sí, pasen, los estaba esperando…

El animador los reúne como para contarles un secreto y les dice que hagan como que revisan, pero que luego digan: “¡Usted está equivocada/o, acá no hay fantasmas!”. El animador dirá: “Ah… ¿No? Me habré equivocado… Los llevo entonces hasta la puerta y disculpen la molestia…”.

El animador vuelve a reunir a los “detectives” como para contarles un secreto y les dice que caminen todos juntos y bien despacio, que seguro los fantasmas vendrán detrás de ellos. Les dice que, cuando diga: “¿Han escuchado algo?”, ellos contesten: “No señor, Ud. está loco”.

Así, la escena se repite varias veces mientras los “fantasmas” los siguen con disimulo, y cuando el “cuidador del museo” dice: “¡Son ellos!”, todos los “detectives” voltean y corren a tomarlos. El “fantasma” que es atrapado pasa a ser del “cuartel de detectives” y el juego vuelve a empezar, repitiendo el animador su relato.

Se juega varias veces hasta que queda una sola “Estatua-fantasma”, que será el ganador.

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=tOVWJ2QnHUs

OSO DORMILÓN

Edad de los jugadores: 3 años en adelante.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento. En caso de realizar la *Versión* **INDIO DORMILÓN**: Vinchas de indios; pintura para la cara; música acorde a la temática[22], espacio propicio para el desplazamiento.

- *Versión simple*

En un extremo del espacio de juego se ubica un jugador que es EL OSO DORMILÓN, mientras cerca de él, para despertarlo, se encuentra el resto del grupo que grita insistentemente: "Oso dormilón, oso dormilón, ¡¡despertate!!". Cuando el "Oso" decide despertarse persigue a los jugadores, quienes intentan escaparse y llegar a su "refugio" previamente escogido. El participante que sea TOCADO por el "Oso" antes de alcanzar el "refugio", será su ayudante.

- *Versión* **INDIO DORMILÓN**

El juego se ambienta con la música seleccionada. Mientras los jugadores la escuchan, el animador les cuenta que los indios grandes están por llegar, que regresan de cazar animales para poder comer y esperan encontrarlos a todos bien arreglados para comer.

Con mímicas, el animador invita a los jugadores a hacer como que se bañan, que se lavan bien cara, dientes, orejas, etc... Tras mirarse al espejo, el animador les hace ver que les falta algo para ser verdaderos indios: la vincha y la pintura, con lo que los ayuda. Luego bailan juntos la danza de los indios. Al terminar de bailar, el animador dice que tiene sueño y dormirá hasta que lleguen los indios grandes, pero les pide a los "indiecitos" que no lo molesten...

Los "indiecitos" se acercan al "indio mayor" (animador) que simula dormir y le gritan: "¡NO TE DUERMAS!". EL "INDIO MAYOR" HACE QUE NO ESCUCHA y los "indiecitos" le vuelven a gritar hasta que aquel se levanta enojado y los corre. El que es atrapado se va "a dormir" con él... Así, se repite la secuencia varias veces, hasta que al final el animador les hace escuchar otra vez la música, indicándoles que los indios vienen al galope, y les dice: "¡Escuchen, ya llegan los indios grandes, vamos a prepararnos para que nos vean bien!". El animador los invita a sentarse en canastita india y, poniéndose una mano sobre las cejas, simulan que los ven llegar...

INDIOS Y PIRATAS

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: 20 a 30.

Recursos materiales: Vinchas de indios y pintura para la cara; vinchas de piratas y espadas de goma Eva; música de indios; música de piratas; elástico gigante; espacio propicio para el desplazamiento.

---

[22] Ver link: http://www.yes.fm/musica/Mazapan/Antologia-CD-2/Jeronimo.html.

En principio, el animador motiva a los jugadores haciéndoles escuchar música de indios que vienen a caballo. Todos dramatizan la escena, simulando montar a caballo y escaparse. El animador pregunta: "¿Pero de quién escapamos? ¡Ah! ¡¡¡Ya me acuerdo, de los piratas!!!", y coloca la música de piratas. Interpreta corporalmente a estos personajes, invitando a los chicos a imitarlo.

Luego, les propone sentarse en ronda para contarles "la verdadera historia de los indios y los piratas": "Resulta que los piratas siempre venían a estas tierras, no porque quisieran robar, aunque se diga que son malos y ladrones, sino porque se habían enamorado de un grupo de indias que vivían en una tribu de estas tierras. Un día, los piratas navegaron en sus grandes barcos, llegaron a la playa y, aprovechando que los indios dormían, los espiaron...".

El animador, interrumpiendo el relato, pregunta: "¿Quiénes serán los indios y las indias?, mostrando las vinchas; "¿Y quienes van a ser los piratas?", ofreciéndoles las vinchas correspondientes.

De esta manera, se conforman dos equipos y se trabaja con las dos músicas escuchadas al principio.

Los indios/as, una vez disfrazados, se ponen en ronda y se presentan bailando su danza india. Lo mismo hacen los piratas.

Variante 1:

Se organiza un juego de persecución en el que los indios van a espiar a los piratas que yacen en la orilla, dormidos y borrachos (se aclara que eso es cierto, *borrachos eran borrachos*), y cuando se despiertan intentan atrapar a los indios. El que es capturado queda "prisionero de amor" en el barco. Luego pueden intercambiarse los roles del perseguidor y del perseguido.

Variante 2:

Los piratas tienen un elástico a modo de barco que levantan bien alto y los indios, asombrados por lo desconocido, se meten para ver qué hay, pero son atrapados por los piratas, que descienden el barco-elástico. De esta manera, los piratas tratan de capturar a los indios con el elástico y éstos, a su vez, tratan de zafarse. Al final, gana aquel que queda sin atrapar. Luego se invierten los roles.

El juego se cierra cuando el animador cuenta que los indios y los piratas deciden dejar de asustarse unos a otros y ambos se enseñan mutuamente sus danzas.

LOS BOMBEROS

<u>Edad de los jugadores</u>: 5 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: 20.

Recursos materiales: Canción de "Los bomberos"[23]: Introducción con sonidos de animales de granja, seguido de música de suspenso para vestirse los bomberos y canción para que marchen hacia la granja; gorro de bombero; piloto rojo; dos teléfonos de juguete; un matamoscas; disfraz de granjero; máscaras de gallinas o disfraz de gallina; máscara de lobo o disfraz de lobo; encendedor que no funcione, o encendedor o mechero gigante; sábana o paracaídas; pelotitas; tachos.

El animador invita a los participantes a jugar a los bomberos y les pregunta si alguna vez vieron un incendio o el coche auto bomba, etc... Les dice que para comenzar a jugar deben acostarse en el piso y agrega: "El relato del incendio empieza así: Había una vez un señor que vivía en una granja –el animador coloca la música con los sonidos y ruidos de granja–. Escuchen, escuchen… ¿Qué escuchan por ahí?". Espera que los jugadores reconozcan y nombren algunos animales. Luego dice: "¡GALLINAS, necesito gallinas para continuar este relato!, ¿quiénes pueden hacer de gallinas?". Una vez elegidos los jugadores que las interpretarán, son ubicados en un gallinero imaginario.

El animador continúa: "¡Ah!! Y necesito un LOBO MALO". Se elige también un participante que interprete el papel del lobo y un lugar cerca del gallinero donde pueda esconderse. Se le da el encendedor o mechero (de utilería).

Luego agrega: "¡Ah!! Hace falta un BOMBERO". Se lo sienta en una silla, cerca de los participantes que siguen acostados en el piso, y se le ofrece el gorro de bombero, el matamoscas y un teléfono (suena la música de suspenso para vestirse el bombero).

Han cesado los sonidos de granja y tras la melodía de suspenso, la música se apaga. El animador anuncia: "Bueno, ahora sí, como les iba diciendo este es un cuento, un juego o el juego de un cuento. Trata de un señor, que soy yo –hace mímica, pone cara y queda inmóvil–, quien vivía muy tranquilo en una granja. Pero una mañana, cuando abrí la ventana para empezar a trabajar –el animador va dramatizando su relato–, vi que cerca del gallinero se encontraba escondido ese animal tan feo y malo que se llama... –dice mirando al que interpreta al lobo, esperando que los participantes den la respuesta. De esta manera, se va dando un breve diálogo:

Jugadores. –Lobo.

Animador. –Sí, ese ¡el lobo! Era el mismo que estaba en el cuento de…

Jugadores. –Caperucita roja.

Animador. –Sí, ese ¡el de *Caperucita roja*! En ese cuento, el lobo se había portado tan, pero tan mal, que… ¿Se acuerdan lo que había hecho?

Jugadores. –Sí, había...

El animador permite que los jugadores relaten brevemente lo que recuerdan.

[23] Puede utilizarse el tema musical "Bomberos voluntarios" del grupo teatral "La galera encantada", o cualquier otro que sea pertinente.

Animador. –Claro, entonces el leñador lo echó de su cuento. ¡Sí, es como yo les digo aunque no esté escrito en ningún cuento! El leñador lo sacó corriendo de su cuento. Pero el lobo no tuvo mejor idea que caer justo en el mío, y tan enojado estaba que se trajo un encendedor… Entonces, despacito, despacito, se acercó al gallinero y… Miren lo que pasó –el animador hace señas al “lobo” para que se acerque lentamente al gallinero y haga como que le prende fuego-: El lobo malvado prendió fuego al gallinero y las “Gallinas turulecas” (sí, eran marca Turuleca) se pusieron a bailar, digo a cacarear, ¡escuchen...! –El animador indica a las “gallinas” cómo cacarear, para que lo repitan–. Como las gallinas no sabían hablarme, señalaban su.... su… –se señala la cola y hace gesto de vergüenza por tener que decir la palabra “cola”, mientras espera que alguno de los participantes la diga. Así, puede exclamar horrorizado–: ¡¡El PLUMAJE, iba a decir!!

Cuando me di cuenta de que se estaban quemando, corrí por toda la granja buscando un poco de agua –corre por entre los jugadores–. Pasé entre los chanchos, pasé entre las vacas, pasé entre los caballos y pasé entre las tortugas... Pero tras no encontrar una sola canilla, me acordé de que en mi granja el agua se saca de una bomba. ¿Ustedes vieron una bomba de agua alguna vez?

Jugadores. –Nooo.

Animador. –Bueno, igual en las granjas de ahora ya no hay bombas, pero en la de mi cuento sí… Entonces bombee, bombee y bombee –va haciendo la mímica– pero el agua no salía. Entonces decidí llamar a los bomberos... ¡¡BOMBEROS!! –grita el granjero.

Bomberos. –¡¡QUEEEE!! –le contestan.

Animador. –AH!, no, esperen que me olvidé que tengo teléfono... Además, ustedes los bomberos tienen que estar acostados en el piso y dormidos, solo el capitán se queda levantado y sentado papando moscas de aburrido que está. –La señora marca en su teléfono celular y llama a los bomberos.

Capitán de bomberos. –¡¡Hola!! Habla el capitán.

Grajero (animador). –Hola, ¿hablo con el cuartel de bomberos de acá a la vuelta...?

Capitán. –Sí, ¿qué necesita señor?

Granjero. –Necesito que le apague el fuego a mis gallinas.

Capitán. –Ah! Bueno, ya vamos…

Granjero. –Gracias señor, pero apúrense porque ya no les queda ni una pluma en el... –hace nuevamente la mímica de señalarse la cola– en el plumaje señor.

Capitán. –Bueno, bueno, ya vamos...

El “capitán” llama a los “bomberos” que están dormidos y cuando éstos se levantan suena la música de suspenso.

Granjero. –¡¡¡Momento!!! Los bomberos están en pañales, digo en bombacha y calzoncillo… Deben cambiarse para ir a pagar el fuego. –El animador hace la mímica de vestirse–. Primero se ponen los pantalones, las medias, las botas, la remera, etc... Tomen una manguera y llénenla con agua; también lleven un poco de arena para terminar de apagar el fuego... –Suena la música de suspenso.

Granjero. –Bueno, ya que estoy acá, pónganse detrás de mí que vamos marchando hasta la granja. –Comienza a escucharse la canción de los bomberos, quienes, encabezados por el granjero y el capitán, van marchando hasta el lugar donde está ubicado el gallinero.

Granjero. –¡Saquemos las mangueras y mojemos! ¡Ahora las tiramos y tomamos una pala con arena! Cuando diga "tres" la tiramos al fuego… A la una, a las dos y a las tres... –Todos hacen que tiran arena.

Granjero. –¿Quién me tiró arena en el ojo? Soplen que me duele. –Los chicos soplan.

Granjero. –Gracias, gracias… Bueno, ya apagamos el incendio, ahora vamos a sacar a las gallinas... –Todos mueven a las "gallinas".

Granjero. –¿Y los huevitos de las pobres gallinas, cómo los sacamos?

Los "bomberos" plantean varias posibilidades.

Granjero. –¡Yo vi una película en la que los bomberos usaban una tela así de grande y la gente se tiraba arriba! ¿Ustedes tienen esa tela?

Bomberos. –Nooo –contestan.

Granjero. –Entonces no son bomberos de verdad... No importa, yo les voy a prestar la sábana que traje de mi casa. –Busca la sábana y les pide a los "bomberos" que la ayuden a tenerla–. Cuando cuente "tres", un millón de huevitos de todos los colores van a caer desde el gallinero y ustedes los deben atajar. ¡No se les va a ocurrir romperme los huevos que me quedo sin cena! Bueno, ahí vamos: a la una, a las dos y a las tres... –Todos se quedan mirando y no pasa nada.

Granjero. –¡Uy! No se tiraron, ¿tendrán miedo?... Vamos a gritarles "¡Que se tiren, que se tiren....!". –Todos gritan... Nada ocurre.

Granjero. –¿Pero ustedes no tienen huevitos que se tiren?

Bomberos. –Nooo –contestan.

Granjero. –Entonces no son bomberos de verdad… No importa, yo les voy a prestar los que traje de mi casa. Sostengan bien la sábana y cuando cuente "tres", millones de huevitos caerán. Cierren los ojos y cuenten...

El "granjero" busca la bolsa de huevitos, pero cuando los jugadores terminan de contar y abren los ojos, aquel sólo ha tirado una pelotita-huevo...

Granjero. –¡¡Ahhh!! Se la creyeron… ¿Cómo pudieron pensar que sin ser bomberos de verdad yo les iba a tirar así, de repente, un millón de huevitos? Primero practiquemos con éste y contemos hasta 10, sacudiendo la sábana sin que se caiga, vamos... –Lo hacen y finalmente el granjero les tira la bolsa de pelotitas-huevo. Los jugadores sacuden la sábana, todas las pelotitas-huevo se caen y el granjero comienza a llorar…

Granjero. –¡Me rompieron todos los huevos!

Finalmente, juegan a sacudir varias veces la sábana haciendo que las pelotitas-huevo caigan.

Granjero. –Bueno, ya que se rompieron todos los huevos, vamos a ponerlos en la bolsa para tirarlos a la basura. –Cierre del juego.

EL CAZADOR ABURRIDO

Edad de los jugadores: 4 a 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Disfraz de cazador (opcional); espacio propicio para el desplazamiento.

Los jugadores se disponen en ronda, en cuyo centro se ubica el animador-cazador. Éste comienza a relatar una historia.

Animador-cazador. –Esta es la historia del cazador que se convirtió en tal porque su padre, el padre de su padre y el padre del padre de su padre también habían sido cazadores, al igual que el padre del padre del padre de su padre.

Pero el cazador del que van a saber no era en realidad como había sido su padre, ni se parecía al padre de éste, ni al padre de éste, mucho menos al padre de éste último... El cazador del que estamos hablando era cazador por casualidad, en realidad no le gustaba cazar, es más, les tenía un miedo bárbaro a los animales.

Un día, su padre le dijo lo mismo que su padre le había dicho, que a su vez le dijo su padre y a éste su padre: “¡HOY APRENDERÁS A CAZAR GRANDES ANIMALES Y PARA ESO TE LLEVARÉ A LA SELVA!”. ¿Y saben lo que pasó? Pasó lo siguiente… –El animador empieza a cantar y bailar, e indica a los jugadores que repitan después de cada verso:

Un hombre a la selva se fue a cazar, se fue a cazar… un animal...

Y cuando lo encontró, lo miró –mira a un jugador de la ronda–, lo miró y se julepeó ¡¡¡¡ayyy!!! –dice, gritando de susto.

Pero el animal lo saludó, lo saludo y a su cintura se sujetó.

El baile/canción se repite hasta que todos quedan en “trencito”. El animador retoma el relato y dice: “Cuando el cazador se hubo hecho amigo de los animales les propuso jugar un

juego. Todos debían colocarse contra una pared y él decía, por ejemplo: '¡¡Tengo ganas de jugar con los LEONES!!'".

Entonces, los jugadores, ubicados contra una pared, rugen como leones y corren hasta la pared que está enfrente, tratando de que el cazador no los atrape. Si son atrapados, se quedan en el medio con él y se convierten también en cazadores. Juntos piensan en otro animal para representar y la rutina se vuelve a repetir sucesivamente con distintos animales.

El juego finaliza cuando la mayoría de los jugadores ya fue atrapada y el cazador les propone hacer una trampa para capturar al resto: se ponen todos en ronda, tomados de la mano y alzando los brazos (sin soltarse) gritan: "Queremos jugar con todos los animales". Cada jugador elige el animal que quiere ser y corre para no quedar atrapado por la trampa.

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=4w89c4eUUls

EL PATITO FEO

<u>Edad de los jugadores</u>: 3 a 6 años aproximadamente.

<u>Cantidad de participantes</u>: Sin límite.

<u>Recursos materiales</u>: Cuento, verso o canción sobre "El patito feo"*;* baile del pato, ejemplo: "Ahí viene mamá pato, tachín…"; trajes de pato o vestuario símil; vinchas de sapo; pandereta; espacio propicio para el desplazamiento.

El animador motiva al grupo con la *canción del pato* o el cuento "El patito feo" (en su versión mas corta conocida o inventada). Luego les pregunta: "¿Ustedes saben jugar a un cuento? Para que podamos hacerlo, necesito un jugador que sea el 'pato feo' y otro que sea la 'mamá pato' que lo cuida. Los demás van a ser los 'patos malos', que están muy celosos de cómo la mamá pata cuida a este pobre patito feo".

La "pata" y el "patito feo" se ubican en un sector que es la "laguna" y se acurrucan para dormir. Los "patos malos", con el animador a la cabeza palmeando la pandereta, se acercan a donde ellos duermen cantándole:

"*Ahí vienen los patitos,*

Tachín;

Son malos y chiquitos,

Tachín, tachín, tachín…".

Cuando llegan a la laguna donde duerme la pata y el patito, los "patos malos" gritan: "¡¡PATO FEO!!". La mamá y el patito se levantan y salen a correrlos. El pato atrapado se convierte en *sapo de la laguna*, al que le ponen una vincha; luego se duerme con ellos en la laguna y cuando vienen los patos malos también sale a correrlos.

El juego termina cuando atraparon a la mayor cantidad de "patos" y el animador les propone a los que quedan sin atrapar que le pidan perdón al patito feo, que después de todo será feo pero corre muy fuerte y sabe jugar. Los patos van despacito a la laguna y le gritan: "PATO FEO, ¿NOS PERDONÁS?". El pato feo los perdona y en fila, detrás del animador y mamá pato, todos marchan cantando:

"*Ahí viene mamá pato,*

Tachín;

Ahí vienen los patitos,

Tachín;

Tachín, tachín, tachín…".

✓ ***JUEGOS CON MUCHO MOVIMIENTO Y DESPLAZAMIENTO FÍSICO***

POPA CADENA

Edad de los jugadores: 6 años.

Cantidad de participantes: Sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

Un jugador (o más, según la cantidad de participantes) corre por el espacio teniendo la "popa". Al tocar a otro, éste se le une de la mano y corren juntos tratando de tocar a otros que también se les unirán.

El juego termina cuando la "cadena" o "cadenas" (si se formaron varias, según la cantidad de "popas" que inicien el juego), dejen sin tocar a un solo jugador en cancha, que será el ganador.

SACARSE LAS "COLITAS"

Edad de los jugadores: 5 años.

Cantidad de participantes: Suficiente para formar al menos dos equipos.

Recursos materiales: Tiras de tela o de papel, de dos colores diferentes (puede ser friselina o entre-tela).

Se conforman dos equipos y cada uno debe ponerse cintas del mismo color (para identificarse y diferenciarse del contrario), simulando "colas" (pueden engancharse en alguna prenda, de manera que se extraigan con facilidad).

Cada equipo debe tratar de sacarle al otro la mayor cantidad de "colas". Gana el que obtuvo más.

EL RELOJ

Edad de los jugadores: 5 años.

Cantidad de participantes: Par, sin límite.

Recursos materiales: Ninguno.

- *Versión 1*

Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano y se colocan formando un círculo. Una pareja queda fuera de la ronda y camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, cuando esta pareja lo decida, le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quedó vacío. Los que lleguen al último, pierden, y el juego vuelve a comenzar.

- V*ersión 2*

Los miembros de cada pareja se numeran ("1" y "2"). Todos los Nº 1 hacen una ronda tomados de la mano y los Nº 2 se colocan detrás de su compañero, el cual abrirá las piernas.

El animador indica que todos los Nº 2 correrán, a la voz de "¡Ya!", una vuelta hacia la derecha intentando llegar nuevamente a su lugar y, pasando entre de las piernas de sus respectivos compañeros (Nº 1), colocarse delante de él.

La primera pareja que logra hacerlo suma un punto. La última pareja que lo consigue sale del juego o suma "pérdidas" hasta recibir una "prenda".

FILA CONTRA CÍRCULO

Edad de los jugadores: 5 a 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Pelota.

El animador organiza en *fila* a unos jugadores y en *círculo* a otros. Éstos últimos se pasan una pelota mientras cuentan los pases. Al mismo tiempo, los integrantes de la fila, ubicados cerca de la ronda, corren alrededor de ella, uno por vez, tras tocarse la mano (posta) para habilitar la salida del próximo compañero.

El animador cuenta la cantidad de pases que los del *círculo* logran hacer durante las vueltas que dan los integrantes de la *fila.*

Luego intercambian roles y gana el equipo que hizo más pases por cada vuelta del equipo contrario.

FÚTBOL SUIZO

Edad de los jugadores: 5 ó 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Pelota dura (preferiblemente de trapo) , silbato. Opcionales: tarjetas amarilla y roja. Pecheras equipos de fútbol, pechera réferi

- *Versión simple (en ronda)*

El recurso motivacional al cual el animador puede apelar para presentar el juego: " Suiza es un país tan tan chiquito que ni siquiera entra una cancha de futbol o estadio, y que por eso en ese país , el fútbol se juega asi…" . El animador organiza a los jugadores en una ronda. Éstos se ubican con las piernas abiertas (formando el "arco") y hacen circular la pelota dentro de la ronda, intentando pasarla con un "cacheteo" por el piso entre las piernas de un compañero para hacer un gol. Para defender su "arco", los jugadores sólo pueden utilizar sus manos para empujar la pelota y no pueden agarrarla. Quien logra hacer que la pelota pase entre las piernas de alguno de sus compañeros, se adjudica un punto. Al que le hacen el gol, anota una "pérdida". Al llegar a la tercera pérdida sale del juego, o bien, cumple una "prenda".

Gana quien se adjudica más goles, con un límite de tiempo previamente establecido, o bien cuando el juego para porque alguien tiene tres prendas, el que más "goles" tiene hasta el momento anotados gana.

Para controlar la dinámica del juego, el animador en el personaje de árbitro puede apelar a las tarjetas amarilla (vale como perdida y suma para las prendas) o a la tarjeta roja con la cual va a prenda directo.

- *Versión en ronda y con equipos*

Los participantes pueden organizarse en dos equipos y distinguirse con pecheras. Los jugadores deben intentar meter el gol entre los "arcos" (piernas abiertas) de los jugadores contrincantes. Si la pelota se les va , o se equivocan vale como Gol para el otro equipo dado que ha sido un " gol en contra"

El equipo que anota 10 puntos gana.

También en esta versión y para controlar la dinámica del juego, el animador en el personaje de árbitro puede apelar a las tarjetas amarilla (tendrán tres alertas) o a la tarjeta roja la cual vale como gol en contra .

LOS "OSCARS"

Edad de los jugadores: 6 a 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indistinto, procurando que los integrantes de las filas no sean más de 10, para mantener la dinámica del juego.

Recursos materiales: Un símil "Oscar" trofeo o semejante, para que sostenga cada jugador "tenedor" de cada una de las filas.

El animador divide el grupo en filas de igual cantidad de integrantes: en cada una, los jugadores se numeran y se ubican uno detrás de otro, a una distancia entre sí que permita el paso de uno de sus compañeros haciendo zig-zag. Si alguna de las filas cuenta con un jugador menos, el último debe tomar dos números para compensar la falta.

Frente a cada fila se ubica un jugador "tenedor" que sostiene el "Oscar" trofeo. Cuando el animador dice, por ejemplo: "Salen los 'Nº 5'" y suena el silbato, los jugadores "Nº 5" de cada fila salen corriendo en zig-zag por entre medio de sus compañeros para tomar el trofeo mencionado, y así volver rápidamente (sin hacer zig-zag) a su puesto. Al llegar, levanta el "Oscar" para obtener el punto. Se puede acordar llegar a un límite de puntos.

Variante:

El jugador que sale corriendo es el que está numerado con el resultado de una *suma*, *resta*, *multiplicación* o *división*. Ejemplo: "Salen los 'Nº: 2 – 1'". Todos los integrantes de cada equipo deben gritar el resultado de la operación para habilitar al jugador correspondiente a salir corriendo.

LA JAULA

Edad de los jugadores: 5 a 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales (opcionales): Elástico o vinchas de piratas (según la versión).

- *Versión simple*

El animador divide el grupo en dos equipos: los integrantes de uno se toman de las manos formando la "jaula" y designan a quien dé la señal de "abrir / cerrar la jaula". Los jugadores del otro equipo son los "animales".

Cuando el jugador designado dice: "¡La jaula está abierta!", todos levantan las manos, que siguen unidas, para permitir el ingreso a los "animales". Éstos, a su vez, entran y salen permanentemente hasta que el designado de la "jaula" da la señal: "cierren la jaula", y todos bajan las manos rápidamente, dejando encerrados a los "animales" que no lograron volver a salir. Éstos pasan a integrar la "jaula". Gana el jugador que no fue atrapado.

Variante:

En esta versión, el equipo que forma la "jaula" suma tantos puntos como "animales" logró atrapar. Luego se invierten los roles y el juego vuelve a comenzar. El equipo que suma más puntos es el ganador.

- *Versión* **BARCO PIRATA**

En lugar de "jaula", quienes atrapan pueden formar el "barco pirata" y los jugadores que entran y salen del barco son los "habitantes de la isla".

Ver link: http://www.youtube.com/watch?v=g6GS-by9HUw

POPA PELOTA

Edad de los jugadores: 5 a 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Pelota.

- *Versión simple*

Un jugador tiene "la popa" y la pasa con una pelota. Quien la atrapa sin dejarla caer sigue jugando, pasando a tener "la popa". Pero si al tocarla se le cae, está *quemado* y se sienta hasta que otro jugador *lo salve* tirándole la pelota en las manos. También puede salvarse solo tomando él mismo la pelota que cae cerca de él. Cuando el jugador quemado *se salva,* se levanta y sigue jugando.

Si, en cambio, un jugador esquiva la pelota que le tira quien pasa "la popa", el juego continúa. El que tome la pelota en su camino pasa a tenerla y a *quemar*. De esta manera, es un juego sin fin, dado que se van *quemando* y *salvando* permanentemente.

Variante "Uno contra todos":

Si los jugadores tienen más de 8 o 9 años, se puede designar a *uno* que posea "la popa" y *queme* a todos los jugadores que participan del juego. Puede establecerse un límite de tiempo dentro del cual lograr el objetivo, o bien, finalizar el juego tras eliminar al último jugador.

- *Versión con dos pelotas o más*

Según la edad de los participantes, puede haber dos o más pelotas en juego.

- *Versión en equipos*

Se puede jugar en equipos, tratando un equipo de *quemar* al otro. La dinámica del juego sigue la de la *versión simple.*

POPA CINTA POR TIEMPO

Edad de los jugadores: 5 años en adelante.

Cantidad de participantes: Par, Indeterminado.

Recursos materiales: Cintas (una por jugador) de dos colores, un color para cada equipo.

- *Versión en equipos 1*

El animador ayuda al grupo a que se divida en dos equipos de igual cantidad de jugadores: éstos se identifican con las cintas de un mismo color, que se cuelgan donde les quede más cómodo o resulte más visible y accesible para los jugadores contrarios, quienes deben sacarla (se sugiere en la cintura, dentro del pantalón, pero sin anudarla, dejando afuera una parte bien larga).

Todos los jugadores se ubican en el campo de juego (área previamente delimitada) sin distinción de canchas. Cuando el animador dice: "¡¡Preparados, listo, ya!!", los equipos tienen 1' (un minuto) para sacar la mayor cantidad de cintas al equipo contrario. Gana el equipo que saca más cintas en ese tiempo.

- *Versión en equipos 2*

Los jugadores de un equipo se ubican dispersos en una cancha, mientras los del otro se encuentran fuera del campo de juego y en fila.

A la voz de "ya", o cuando suena un silbato, el animador comienza a controlar el tiempo y los jugadores del equipo que está afuera en fila van entrando, de a uno por vez, a sacarle "la cola" a un participante que está dentro de la cancha. El jugador que la perdió sale fuera y se sienta, y el que la tomó le da paso al segundo jugador de la fila, quien hace lo mismo que hizo éste.

Los jugadores van entrando sucesivamente hasta que en la cancha no quedan más contrincantes. Cuando se termina la partida, se controla el tiempo que el equipo de afuera demoró en sacar todas las cintas. Luego, los equipos intercambian roles para que el juego vuelva a comenzar, entrando a la cancha quien antes sacaba las cintas y quedando fuera quien las portaba. Gana el equipo que menos tiempo demora en sacarle "las colas" al equipo contrincante.

NOTA*: En la* versión en equipos 2*, si el animador ve que un jugador de la fila demora demasiado en sacarle la cola a uno de la cancha, puede enviarle un "refuerzo" haciendo pasar al siguiente jugador de la fila o a uno que ya haya entrado y salido.*

EL DELEGADO

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: Par, Indeterminado.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento; pelota; soga extensa o tiza en caso de no tener delimitado el campo de juego.

- *Versión simple*

El animador ayuda a que se formen dos equipos de igual cantidad de integrantes. Cada uno nombra un "delegado". El campo de juego queda dividido en dos secciones o canchas por una línea central que se extiende fuera de este espacio delimitado. Cada equipo se ubica en una de las secciones y cada "delegado", fuera de la sección del equipo contrario.

El objetivo es "matar" a los contrarios pegándoles SÓLO DE LA CINTURA PARA ABAJO (si la pelota es blanda, se puede jugar a "matar" o "quemar" del cuello para abajo). Cuando en un equipo están todos "muertos", el delegado (contando con 3 "vidas") entra al campo, tratando de evitar ser tocado. El equipo contrario debe matarlo 3 veces. Gana el equipo que primero lo consigue.

Reglas básicas:

- Para saber quién empieza el juego, el animador hace rodar la pelota por la línea divisoria central. El equipo hacia el cual se desvíe es el que inicia la partida.
- Entre el delegado y sus compañeros tienen que hacerse 3 pases antes de estar habilitados a empezar a "matar" a los del otro equipo. Éstos, a su vez, pueden tratar de interponerse entre los contrincantes e interrumpir su conteo de pases (que deberán reiniciar), pasando a tener la pelota.
- Cuando la pelota "pica" en el piso antes de tocar al jugador, éste no está "quemado" o "muerto", sino que toma la pelota y sigue jugando. Si se le cae, nada sucede porque "picó antes".
- El jugador que es "quemado" o "muerto" pasa a jugar junto a su delegado. Su espacio es el borde externo de la cancha del equipo contrario.
- Sólo cuando el delegado está solo en su espacio (borde externo de la cancha del equipo contrario) puede caminar con la pelota en la mano. Cuando ya se le van sumando los que de la cancha vienen "quemados" o "muertos", el delegado sólo puede jugar haciendo pases.

- *Versión más compleja:* **DELEGADO X 4**

La dinámica de esta versión es básicamente igual a la de la *simple*, pero con modificaciones que complejizan el juego: la cantidad de equipos aumenta a 4; el campo de juego se divide en 4 canchas; y los delegados se ubican detrás de cada uno de sus equipos (por fuera de la cancha). Los delegados inician el ataque sin los tres pases previos de la *versión simple*.

A medida que "mueren" o son "quemados", los jugadores salen del campo y pasan a ayudar a su delegado.

Cuando un equipo es eliminado, entra su delegado con 3 "vidas" como en la *versión simple*. Cuando el delegado de un equipo también "muere", ese equipo queda eliminado del juego y siguen jugando los demás. Así sucesivamente, hasta que quede un delegado o equipo ganador.

FÚTBOL POR ZONAS

Edad de los jugadores: 8 años en adelante.

Cantidad de participantes: 30 aproximadamente.

Recursos materiales: Espacio muy amplio propicio para el desplazamiento; pelota (1 ó 2).

El animador ayuda al grupo a dividirse en 4 equipos. A su vez, el campo de juego se divide en 4 sectores con sus respectivos arcos. En cada sector hay sólo 9 jugadores: el arquero del equipo que pertenece al sector y dos jugadores (defensor y atacante) por cada uno de los cuatro equipos.

Los jugadores apostados en su sector, SIN SALIR de él, deben pasarles la pelota a sus respectivos compañeros *de las otras zonas* para lograr anotar gol, evitando a la vez que otro equipo les quite la pelota. Gana el equipo que convierte más goles.

Observación: cada equipo tiene la posibilidad de anotar “gol” en cualquiera de los arcos de las tres zonas que no son la de su equipo; en cuyo caso será gol anulado.

FÚTBOL EN CADENA

Edad de los jugadores: 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento; pelota.

El animador ayuda al grupo a dividirse en dos equipos. Los jugadores de cada equipo se organizan en parejas o tríos que, tomados de las manos y SIN SOLTARSE, deben hacerse pases con otros de su equipo, hasta llevar la pelota al arco contrario y convertir el gol.

Se juega por tiempo y gana el equipo que más goles hace.

PELOTA CAZADORA

Edad de los jugadores: 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento; pelota; soga extensa o tiza en caso de no tener delimitado el campo de juego.

- *Versión simple*

El animador ayuda al grupo a dividirse en dos equipos. El campo de juego consta de un sector o cancha delimitada y un espacio por fuera de la misma.

Un equipo está dentro de la cancha y el otro, que es el “atacante”, afuera. Éste está siempre en posesión de la pelota: sus jugadores se la pasan y oportunamente la lanzan hacia dentro de la cancha buscando “eliminar” a los jugadores del equipo contrario, quienes corren libremente para evitarlo. SÓLO PUEDEN TOCARLOS DE LA CINTURA PARA ABAJO. El jugador que no logra evadir la pelota sale del juego.

Variantes para ganar:

Se juega por tiempo y gana el equipo que en un lapso de juego perdió menos jugadores, o bien, se juega a ver cuánto tarda cada equipo en eliminar al otro. El que menos demoró será el ganador. Otra posibilidad es que el equipo sume un punto con cada jugador tocado. Gana el equipo con mayor puntaje.

- *Versión* **BOMBARDEO**

El animador organiza dos equipos: uno se dispone en ronda, alrededor de una cancha redonda marcada con tiza o sogas; sus jugadores permanecen de pie y sin tomarse de las manos. El otro equipo se ubica en el centro de la ronda, tratando de esquivar la pelota que le lanzan los compañeros que los rodean. El que es tocado se integra al círculo y pasa a atacar.

El juego finaliza cuando todos los jugadores del centro son eliminados.

Variante:

Se juega con dos pelotas simultáneamente.

PELOTA A 4 BASES

<u>Edad de los jugadores</u>: 11 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: no más de 20 a 26 jugadores total

<u>Recursos materiales</u>: Espacio propicio para el desplazamiento; pelota; 4 círculos o aros para marcar las bases.

El animador ayuda al grupo a dividirse en dos equipos y dispone, en el campo de juego, los cuatro aros-base formando un cuadrado o rombo.

El *equipo atacante* coloca un jugador en la 1° base, quien tira la pelota lo más lejos posible y recorre rápidamente el perímetro del campo, pasando por las otras bases. Sus compañeros permanecen fuera del cuadrado de juego. A la vez, el *equipo defensor*, distribuido dentro del sector de juego, trata de *tocarlo con la pelota* lanzada, que recupera, para evitar que complete su recorrido. Si el jugador es tocado en su trayecto, “muere” o es “ quemado”. Si, en cambio, llega a la 4° base, su equipo gana un punto. Cuando el *equipo atacante* llega a la tercera “muerte”, intercambia roles con el otro equipo.

LA MURALLA

Edad de los jugadores: 6 años en adelante

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento

En la línea media de una cancha como la de vóley o básquet, se ubica el jugador que ATRAPA. Éste sólo podrá moverse sobre esa línea media, a lo ancho de la cancha (como en un pasillo), mientras el resto de los jugadores se encuentra en uno de los extremos de la misma cancha.

A una señal del animador y sin salirse de la cancha, los jugadores correrán al extremo contrario sin ser detenidos por el que ATRAPA. El que es tocado, se coloca en la línea del ATRAPADOR, de tal forma que se va conformando una "muralla" que cierra el paso al resto de los compañeros que aún siguen pasando de un lado al otro.

El juego termina una vez que no haya alguien a quien atrapar.

LA YAPA

NI SÍ, NI NO, NI BLANCO, NI NEGRO

Edad de los jugadores: 9 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Una cinta (o tarjeta) por jugador.

Cada participante tiene una cinta en la mano. A la voz de "¡¡Ya!!", todos caminan por el espacio de juego. Cuando dos jugadores se encuentran de frente intentan establecer una conversación sobre cualquier tema; durante la misma ninguno de los dos puede decir las palabras: "SÍ", "NO", "BLANCO", "NEGRO". Si alguno lo hace le debe entregar la cinta (o tarjeta) al otro y salir del juego. Gana quien obtiene más cintas.

NOTA*: Siempre que un jugador pierde la partida entrega sólo una cinta. Los que van saliendo del juego pueden oficiar de jurados.*

LAS PATENTES

Edad de los jugadores: 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Un cartel adhesivo (con imagen, palabra u otro) para cada jugador; una lista que enumere las mismas imágenes o palabras, para cada equipo que se conforme; marcador.

El animador ayuda al grupo a organizarse en dos equipos. Cada uno designa un coordinador que tiene en papel la lista de las imágenes o palabras que llevan pegadas los participantes del equipo contrario. Cada uno de sus compañeros también lleva pegado en el cuerpo (en la frente o en la espalda) su cartel correspondiente.

Cuando el animador anuncia: "¡¡Ya!!", los jugadores comienzan a circular por el espacio de juego, intentando identificar las imágenes o palabras que los participantes contrarios llevan pegadas y evitando, a la vez, ser identificados. Los jugadores deben comunicar al coordinador de su equipo las imágenes o palabras contrarias que reconozcan para que éste las tache en su lista.

Gana el primer equipo que identifique todos los elementos de su lista.

Variante para los más pequeños:

En esta variante los carteles y las listas pueden contar con dibujos de objetos conocidos por los pequeños jugadores.

NOTA: *Para diferenciarse un equipo de otro, los jugadores pueden llevar pecheras o brazaletes, o bien, hacer que las imágenes o palabras en carteles ("patentes") de un equipo sean de un color distinto a las del otro.*

CARRERA DE MENTE

<u>Edad de los jugadores</u>: 12 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Indeterminado.

<u>Recursos materiales</u>: Tablero de grandes dimensiones con casilleros marcados; dado; fichas (una por jugador o por equipo); tarjetas para cada categoría de preguntas (nivel de complejidad acorde a la edad de los participantes).

Se necesita un tablero con casilleros para distintas categorías, por ejemplo: arte, salud, deportes, etc., y también casilleros que digan: "Avanza un casillero", "Retrocede dos", "Tiene 'prenda'", u otros. Las fichas identifican a los competidores (que juegan solos, en parejas o por equipos), y las tarjetas presentan preguntas acerca de cada categoría.

Antes de empezar la partida en el tablero y como parte del juego, los distintos equipos (o parejas o jugadores individuales) elaboran preguntas en relación a la categoría que eligen o que les toca por sorteo. Las preguntas deben tener tres opciones de respuestas, de las cuales sólo una será la correcta. Cuando los equipos ya han realizado las preguntas y las opciones de respuestas, y éstas ya están supervisadas por el animador, un integrante de cada equipo, con letra clara, las escribe en las tarjetas.

Como todo juego de mesa, el equipo que obtiene el número más alto en la tirada de dados es el equipo que empieza. Para avanzar, tira nuevamente el dado y avanza tantos casilleros como indique el número del mismo. Según el casillero en que caiga su ficha, responderá a una

pregunta de la categoría perteneciente al casillero, o avanzará, o retrocederá, o tendrá "prenda".

Si un equipo cae en el casillero que indica la misma categoría sobre la cual el equipo ha realizado las preguntas, cambia de categoría eligiendo, el equipo o el animador, la que desee.

Gana el equipo que primero termina su recorrido en el tablero.

LOS OBJETOS ó LOS 10 PEDIDOS DEL REY

Edad de los jugadores: 6 años en adelante (se puede jugar también en grupos de edades mezcladas).

Cantidad de participantes: A criterio del animador.

Recursos materiales: Espacio propicio para el desplazamiento; listado de 10 elementos; una silla *resistente* para cada equipo.

El animador ayuda al grupo a dividirse en dos o más equipos. Cada uno de éstos se ubica sentado en el piso o en sillas (como tribuna). Frente a cada equipo y a una distancia considerable hay una silla vacía.

El juego comienza cuando el animador dice: "El rey pide que un representante de cada equipo traiga en la mano y se siente en su silla el siguiente objeto: (…)" (Sugerencias de objetos: una media, una remera, un chupete, un llavero, una tarjeta de crédito, un papel rojo, etc.).

Los participantes deben buscar entre sus pertenencias (carteras, bolsos o mochilas), sacárselo si lo llevan puesto, o buscar en el ambiente, el objeto que el animador pidió, y dárselo al "corredor", previamente elegido en grupo, para que lo lleve en mano hasta sentarse en la silla. Todos los "corredores" de los equipos deben tratar de ser el primero en sentarse. Gana punto quien lo consigue.

Variante:

Jugar con una sola silla para todos "los corredores". Es muy divertido, pero requiere de mucho cuidado.

FOTOS HUMANAS

Edad de los jugadores: 7 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Indeterminado.

Recursos materiales: Ninguno.

Se divide el grupo total en varios equipos de entre 5 a 8 participantes cada uno y se disponen en rondas bien amplias. El animador dice, fuerte y para todos, una palabra (por ejemplo: "descompostura"), a partir de la que cada equipo debe crear una "Foto Humana" (cuentan para ésto con unos breves minutos, previamente estipulados).

Cuando todos los grupos la tienen preparada, la exhiben al resto (permaneciendo inmóviles un momento). Luego de todas las presentaciones, el animador decide cuál es la mejor interpretada y le otorga un punto. Luego se propone otra palabra.

Variante:

Fijando previamente el criterio de calificación, se puede conformar un "Jurado" que decida cuál es el equipo ganador en cada ronda de "fotos".

IMPROVISACIÓN SOBRE UNA HISTORIA RELATADA

<u>Edad de los jugadores</u>: 9 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Indeterminado.

<u>Recursos materiales</u>: Texto a improvisar (obra teatral o cuento conocido por los participantes); vestuario, accesorios y utilería, acordes al texto seleccionado; mesa o símil; decoración para preparar el "escenario".

El animador y el grupo preparan el espacio de juego a modo de escenario teatral, donde dramatizarán IMPROVISADAMENTE una obra o relato conocido por todos (ejemplo: *Caperucita Roja*).

El animador comienza a leer el texto seleccionado dirigiéndose a un *público imaginario* (o bien, el juego puede hacerse ante un público real o ante la mitad del grupo, que luego improvisará mientras la mitad que ya lo hizo pasa a ser espectador). Los participantes que actuarán, se colocan en fila fuera del escenario. Cuando el animador empieza a relatar, éstos "salen a escena" de a uno por vez y, según el personaje que el animador le indique en el relato, se van vistiendo y tomando elementos de utilería para dramatizar. Es decir, sobre la marcha del relato y mientras actúan, se colocarán un atuendo pertinente (peluca, vestido, etc.) que estará disponible en una mesa o símil.

Siguiendo entonces con el ejemplo de *Caperucita Roja*, mientras el animador lee, va dando pie a los actores para que improvisen una acción o un breve monólogo o diálogo: "Y Caperucita se fue por el bosque y de repente le sonó el celular… Y dijo:…". El participante al que le toque actuar de Caperucita se dirige a la mesa de vestuario, accesorios y utilería y busca un celular o símil, sale a escena e improvisa. El animador continúa con la obra… Así sucesivamente, hasta que todos hayan participado al menos una vez.

Batería de técnicas lúdicas para la animación grupal

TÉCNICAS PARA LA INICIACIÓN DE LA VIDA GRUPAL

- ✓ ***PARA ANIMAR LA PRESENTACIÓN***
- ✓ ***PARA TRABAJAR LA DESINHIBICIÓN***
- ✓ ***PARA TRABAJAR LA CONFIANZA EN EL OTRO***
- ✓ ***PARA ANIMAR LA COMUNICACIÓN GRUPAL***
- ✓ ***PARA EL CONOCIMIENTO***
- ✓ ***PARA LA MOTIVACIÓN, DISTENSIÓN Y CREACIÓN DEL CLIMA GRUPAL***

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN GRUPAL

- ✓ ***PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD***
- ✓ ***PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN***
- ✓ ***PARA EL ANÁLISIS DE LA REALIDAD***
- ✓ ***PARA LA PLANIFICACIÓN***
- ✓ ***PARA LA ORGANIZACIÓN***

TÉCNICAS DE LA EVALUACIÓN GRUPAL

LA YAPA

- ✓ ***TÉCNICAS PARA DIVIDIR EQUIPOS***

TÉCNICAS PARA LA INICIACIÓN DE LA VIDA GRUPAL

✓ ***PARA ANIMAR LA PRESENTACIÓN***

NOMBRE – CUALIDAD

Edad de los jugadores: 9 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es conocer el nombre y alguna característica de las personas.

La dinámica consiste en que cada participante diga su nombre y una característica personal que empiece con la inicial de su nombre.

"BUSCA A ALGUIEN QUE…"

Edad de los jugadores: 10 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Un cuestionario y bolígrafo, por participante.

El objetivo es ayudar a los miembros de un grupo a presentarse e interrelacionarse.

El animador da las siguientes instrucciones: "Les voy a entregar un cuestionario que deben completar en forma anónima (sin firmarlo); luego me lo entregan, yo los mezclo y luego doy a cada uno de ustedes el cuestionario de otro. A continuación, caminando por todo el espacio disponible, irán haciendo preguntas conforme a la información que tienen en el cuestionario a los demás integrantes del grupo. El juego consiste en encontrar a alguien cuyas respuestas concuerden todas con las del cuestionario que les tocó.

NOTA 1: *El animador debe recordar a los jugadores que el cuestionario es anónimo y que, recién cuando descubran al autor, pueden preguntarle el nombre y registrarlo en dicha hoja.*

NOTA 2: *Las preguntas del cuestionario pueden ser del tipo:*

- ¿Cuáles son tus hobbies?
- ¿Con quién vives?
- ¿Qué color de ropa preferís usar?
- ¿A qué te dedicás?

NOTA 3: *Los formularios completos que resultan de esta técnica, pueden utilizarse luego para múltiples situaciones como, por ejemplo, hacer un BINGO con nombres. Consistiría en que,*

cuando se saca un formulario (que oficia de bolilla), se leen primero las características y luego se da el nombre. Los jugadores tachan el nombre si lo encuentran en su cartón. Otras opciones: que el participante aludido sea quien cante su nombre tras reconocer sus características; que el nombre lo cante el jugador que reconozca las características del compañero.

BINGO DE NOMBRES

Edad de los jugadores: 10 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Bolígrafo y cartón de BINGO de 15 casilleros (o símil), por participante.

El objetivo es ayudar a los miembros de un grupo a presentarse.

Cada participante debe tener un cartón de BINGO de 15 casilleros vacío: tachará 5 de ellos (resulta indistinto como los tache) y en los restantes escribirá el nombre e inicial del apellido de 10 de los miembros del grupo *. Luego, a medida que el animador pregunte a cada uno su nombre e inicial de apellido (como si estuviera sacando una 'bolilla' en el BINGO), los participantes irán marcando aquellos nombres y apellidos que hubieran escrito en su cartón.

El participante que llena el cartón, canta "Bingo" y gana. El juego prosigue hasta que todos completen sus cartones.

*NOTA: *El animador debe procurar que los participantes conozcan nombre y apellido de la mayoría de los miembros del grupo. Quizá pueda exponer una lista con los nombres de los participantes, accesible a la vista de todos.*

NOTA: *También se puede combinar con la técnica anterior (Busca alguien que…) y jugar con terna y quintina, y dar premios simbólicos.*

LA CANASTA REVUELTA

Edad de los jugadores: 10 años en adelante.

Cantidad de participantes: Par, indeterminada.

Recursos materiales: Una silla por participante (excepto para uno).

El objetivo es ayudar, de una manera divertida y dinámica, a que los miembros de un grupo se conozcan entre sí.

Los participantes, sentados en sillas, forman un círculo y el animador se para (sin silla) en el centro. Éste se dirige a uno de los participantes: si le dice: "Limón", tendrá que nombrar al compañero de su izquierda; pero si le dice: "Naranja", nombrará al de su derecha. Si, en cambio, dice: "CANASTA REVUELTA", todos cambiaran de sitio. El último que se siente pasará a ocupar el centro (como se habrá notado, quien ocupa el centro no tiene silla).

NOTA: *Se pueden hacer previamente otras técnicas de presentación de nombres, para reforzar su memorización, por ejemplo, ver en sección* BATERÍA DE JUEGOS, JUEGOS PARA JUGAR EN RONDA, los siguientes juegos: "Cadena de nombres" o "Me llamo y me pica".

PRESENTACIÓN CRUZADA

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Par, indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es la presentación mutua de los miembros de un grupo.

Se solicita a los integrantes del grupo que elijan una persona para trabajar en parejas (preferentemente un desconocido y del sexo opuesto). Cada participante se ubica frente a su pareja y, durante unos 5 minutos, da a conocer nombre, estado civil, lugar, etc. Cuando finaliza la charla, todos forman un círculo y cada uno presenta a su compañero al grupo, de acuerdo a lo que éste le contó.

NOTA: *Para hacer de la técnica un recurso que favorezca el humor, provoque la risa y distienda, se puede pedir luego a cada pareja que combine lo que ambos integrantes se han contado, creando un personaje que los sintetice a ambos y que cuente quién es (se les puede sugerir colocarse uno detrás del otro: mientras el primero habla, el que está atrás sólo muestra y mueve brazos y manos).*

IDENTIFICACIÓN CON ANIMALES

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Par, indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es ayudar a que los miembros de un grupo se presenten de una forma relativamente rápida y eliminando al máximo las resistencias.

El grupo se dispone en círculo y se pide al participante que se considere más desenvuelto* que se presente diciendo su nombre y edad; nombrando el animal con el que se identifica y diciendo porqué, y también el animal con el que no se identifica y porqué. Cuando termina su presentación, debe imitar al animal con el que se identifica e invitar a otro participante a que se presente. Éste hace lo mismo y la dinámica continúa de este modo.

NOTA: De no haber ningún voluntario, el animador se presenta primero para abrir el juego y generar confianza.*

EL AVISO CLASIFICADO

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Par, indeterminada.

Recursos materiales: Tarjeta de papel y bolígrafo, por participante.

El objetivo es ayudar a que las personas se presenten en un grupo, desde lo que saben hacer y pueden ofrecer a los demás miembros del grupo.

Se les pide a los participantes que confeccionen un aviso clasificado en el cual puedan ofrecerse desde lo que saben hacer y pueden brindar para el intercambio.

Luego, se divide al grupo para formar dos rondas, una adentro de otra, que comienzan a girar lentamente, de modo tal que cada integrante pueda ir mostrando su aviso a otros del círculo vecino hasta dar la vuelta completa. Finalmente, cada participante escoge a alguien y justifica su elección diciendo porqué lo contrataría, y, a su vez, qué tendría para ofrecer de su parte.

NOTA: S*e pueden colgar los avisos en un panel y luego, cada participante pasa a leer el propio, para luego decir a quién contrataría y por qué.*

EL FÓSFORO

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Indeterminada.

Recursos materiales: Caja de fósforos.

El objetivo favorecer la presentación de las personas cuidando las posibles inhibiciones.

Cada participante que se presente tendrá que encender un fósforo y hablar de sí mientras éste se mantenga encendido.

NOTA: *Se puede dar una cajita de fósforos a cada integrante y ver cuántos fósforos tiene que encender para presentarse a sí mismo durante 1 minuto.*

PRESENTACIÓN CREATIVA

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Lápices; alfileres; hojas; marcadores; etc.

El objetivo es ayudar a los participantes de un grupo a que puedan presentarse de la manera más llevadera posible.

Se le da a cada participante de 10 a 15 minutos para elaborar, mediante una expresión artística o intelectual, su propia presentación.

Ejemplo:

- Hacer una caricatura de sí mismo, un dibujo, una historieta, algo parecido.
- Hacer un "gráfico de torta", donde se ubica proporcionalmente cada uno de los aspectos de la vida (familia, trabajo, diversión, etc.).
- Hacer una descripción de sí mismo a modo de "aviso clasificado", rubro: "Así soy yo".
- Escribir una presentación en verso.
- Inventar la letra de una canción.

NOTA: *Se puede hacer un "desfile de presentaciones".*

UN CONSORCIO POCO COMÚN

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Cartelitos con los nombres de los personajes a distribuir (ejemplos: "La abuela de 99 años", "El tartamudo", "El parlanchín", "El profesor académico", "El adolescente", "El sargento", otros).

El objetivo es ayudar a los miembros de un grupo a presentarse ante sus compañeros de manera divertida.

Se le da a cada participante un cartel con el nombre de un personaje, a partir del cual van a presentarse satíricamente. Tienen 5 minutos para pensar y/o ensayar su presentación. Luego, el animador convoca a una "Reunión de Consorcio" en la cual cada uno se va a presentar antes de comenzar.

Finalmente, los *personajes* debaten sobre la importancia de tener todos buenos hábitos de convivencia.

NOTA: *Se puede utilizar esta técnica para debatir sobre cualquier tema que sea necesario tocar. Si son muchos participantes, se pueden repetir personajes. También pueden agregarse accesorios y/o vestuario que ayuden a la caracterización de los personajes.*

LA TELARAÑA

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ovillo de lana o hilo.

El objetivo es ayudar a que cada integrante de un grupo se presente, a la vez que perciba el entramado que implica un grupo.

Un participante toma la punta del ovillo de lana o hilo y mientras rodea con él su dedo, dice su nombre y el motivo por el cual está en el grupo. Luego, SIN DESENRROLLARSE EL HILO DEL DEDO, tira el ovillo a otra persona que repite el modo de presentación. Así, sucesivamente, hasta que todos tengan el hilo en su dedo. Cuando se arma la "telaraña", el animador puede decir algunas palabras o invitar a los participantes a reflexionar acerca de lo que significa un grupo y expresar alguna idea.

Después se hace el proceso inverso: se pasan el ovillo en el sentido contrario, devolviéndolo a quien se lo tiró y, mientras liberan su dedo, tal vez comentan las expectativas que, como integrante, tienen para con ese grupo que se está formando.

NOTA: *La consigna del animador puede variar según se necesite, por ejemplo: "Decinos tu nombre y ¿a quién sumarías al grupo y por qué?". Cuando la telaraña queda armada, el animador puede poner un cartel en el centro de ella, con la palabra escrita GRUPO, e invitar a los participantes a girar en ronda, agacharse y levantarse, tensar los hilos o aflojarlos, soltar algún hilo, u otra cosa, para luego analizar qué pasó con la telaraña en cada caso y qué ocurre entonces con el grupo. En este caso, se estaría utilizando la técnica de presentación como técnica de dinámica de grupo.*

BIENVENIDOS

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: 11 por grupo.

Recursos materiales: 11 letras (de "B-I-E-N-V-E-N-I-D-O-S") en cartulina por cada integrante del grupo; afiches (opcionales).

El objetivo es ayudar a que los miembros de un grupo se presenten y logren una primera identificación con el sub-grupo (ver Variante).

Cada participante se presenta dando su nombre y luego recibe 11 cartulinas con letras iguales (ejemplo: 11 "B" u 11 "N" u otra letra). El animador los invita a caminar por el lugar intercambiando letras con los otros participantes, hasta poder formar la palabra "BIENVENIDOS", que irán descubriendo en la marcha del juego. El primero que lo consigue gana.

Variante:

La consigna puede consistir, tras las presentaciones personales, en formar sub-grupos y ponerse un nombre. Con las letras que recibe cada integrante, el sub grupo debe, en el menor

tiempo posible, formar el nombre que se ha dado. Luego lo pega en un afiche para presentarlo al resto, haciendo pose de fotografía.

SALTO AL RANGO

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales (por participante): Fibras de colores oscuros; papeles claros; cinta de papel o tipo pintor.

El objetivo es ayudar a que las personas se presenten jugando.

Cada participante escribe su nombre y su edad en un papel que luego se pegará en la espalda con cinta. A continuación, se ubican todos en una fila y en posición de rango. El último comienza a saltar al resto de sus compañeros tratando de leer nombres y edades, y sucesivamente, lo mismo hace cada uno. Una vez que cada uno saltó sobre todos sus compañeros, se saca su cartel y dice nombre y edad de la mayor cantidad de participantes que recuerda. Gana quien recuerda más carteles correctos.

NOTA: *También puede realizarse escribiendo en el papel algún otro dato, como qué cosas le gusta hacer en su tiempo libre, etc.*

EL BAILE DE LAS SILLAS DEL DERECHO Y DEL REVÉS

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Una silla para cada participante (excepto para uno); música.

El objetivo es favorecer la presentación de los integrantes de un grupo de manera divertida.

En el centro del espacio de juego se forma un círculo con las sillas con el asiento hacia fuera (una silla menos que las personas que participan). Los integrantes deben rodear por fuera el círculo. Una vez que el animador pone música, comienzan a girar todos hacia la derecha, pero cuando la música se detiene, cada participante debe sentarse y preguntar a quienes están sentados a ambos lados: sus nombres y sus edades (si éstos se sientan juntos más de una vez, se les realizan otras preguntas).

Quien no consigue sentarse cuando la música deja de sonar pierde, pero antes de salir sus compañeros le deben hacer preguntas personales para conocerlo. El juego finaliza una vez que queda un solo participante sentado.

Variante:

Quienes se quedan sin silla, en lugar de dejar de jugar, se sientan sobre los que sí consiguieron asiento (las sillas tienen que ser muy resistentes) y les hacen preguntas.

NOTA: *En cada "parada" se retira una silla*.

PRESENTACIÓN CON VALOR

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es la presentación de los integrantes de un grupo.

A quien se considere persona "desenvuelta" o "valiente", se le pedirá que se ubique en el centro del círculo que formará el resto de los participantes, y se le darán unos 3' (tres minutos) para presentarse, expresando aquello que considere que se debe saber acerca de él.

Al resto del grupo se le pide que trate de analizar cómo es su personalidad y cómo se expresa a través de su postura, movimientos, tono de voz, etc.

NOTA: *Puede parodiarse algún programa de TV que utilice jurados, para que éstos le otorguen un puntaje de admisión al grupo. Quien más punto consiga puede convertirse en el "líder" o "capitán del grupo".*

TERREMOTO

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Suficiente para armar tríos.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es favorecer que los integrantes del grupo "se hagan presentes" a partir de la interacción.

Los participantes se agrupan formando tríos, de los cuales dos se tomarán de la mano conformándose como "la casa", mientras el tercero se coloca entre ambos, como "el inquilino".

Cuando el animador dice en voz alta: "Casa", la casa cambia de inquilino. Cuando el animador dice fuerte: "Inquilino", éste cambia de casa. Cuando todos escuchan la palabra "terremoto", se desarman todas las casas e inquilinos y se arman nuevos tríos. El último trío que se juntar, pierde y sale del campo de juego. Así continúa el juego, hasta que quede sólo un equipo, que representará "la casa más sólida" en medio del "terremoto".

✓ ***PARA TRABAJAR LA DESINHIBICIÓN***

EL PARLANCHÍN

Edad de los jugadores: 15 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es favorecer la desenvoltura personal.

El grupo pide a un participante que hable sobre un tema, elegido por todos, durante dos o más minutos, según se defina antes de comenzar la técnica.

NOTA: *Un tema a sugerir puede ser "cómo es un día de tu vida, desde que te despertás".*

"¿TE GUSTA TU VECINO?"

Edad de los jugadores: 10 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminado.

Recursos materiales (opcionales): Una silla por participante (menos para uno).

El objetivo es que cada participante de un grupo conozca el nombre de sus compañeros.

Los participantes forman una ronda y uno de ellos (o el animador) queda en el centro.

Quien comienza (generalmente, el animador) pregunta a alguien: "¿Te gusta tu vecino?". El participante puede responder "SÍ", "NO" o "MÁS O MENOS". Si la respuesta es "SÍ", todos se quedan en el mismo lugar; si la respuesta es "NO", los compañeros que tiene a los costados cambian de lugar entre ellos; pero si la respuestas es "MÁS O MENOS", los compañeros a ambos lados cambian de lugar con los dos de enfrente.

En todos los cambios, el participante que está en el centro trata de ocupar un lugar. Si lo logra, quien se quedó sin asiento pasa al centro. De lo contrario, sigue intentándolo en los próximos cambios. Y así continúa el juego.

"DÍGALO CON MÍMICA"

Edad de los jugadores: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Papel y bolígrafo por equipo conformado.

El objetivo es favorecer la mirada entre los integrantes del grupo.

El grupo se divide en dos equipos y cada cual escribe una lista de determinada cantidad de títulos de películas, que entregará al animador, tras haberle colocado el nombre del equipo.

Cada equipo decide quién, a su turno, hará la mímica necesaria para que su equipo adivine, en menos de 1' (un minuto), el título de película de la lista del equipo contrario, que el animador le susurra al oído. Si pasado el minuto no adivinaron, el punto va para el equipo contrario. Gana el equipo que más puntos tiene al terminarse los dos listados.

NOTA 1: *Los títulos de las películas no deben llevar nombres propios.*

NOTA 2: *También puede jugarse imitando a algún integrante del equipo (si el grupo ya se conoce) o dramatizando un programa entre varios. Si los participantes son muy pequeños, pueden imitar oficios, medios de transporte o animales.*

VENTA DE COSAS ABSURDAS

Edad de los jugadores: 10 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Fichas con imágenes de objetos absurdos, por ejemplo: "baberos para jirafas", "peine para pelados", etc.

El objetivo es desarrollar en los participantes la capacidad oral de argumentar y lograr desinhibirse adelante del grupo.

Cada integrante del grupo deberá tener una ficha con el nombre de un objeto absurdo. Luego, durante un minuto, frente a sus compañeros, tendrán que intentar vender el producto, argumentando porqué creen que deberían comprarlo.

NOTA: *Los objetos pueden ser inventados por los mismos participantes. También pueden sacarse de una bolsa algunos objetos comunes y cada uno, a su turno, debe pensar un uso absurdo.*

DRAMATIZAR REFRANES

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada, o par (en caso de utilizar la segunda versión presentada).

Recursos materiales: Selección de refranes aptos para ser dramatizados o fichas con refranes, divididas a la mitad (una mitad por participante), según la versión utilizada.

El objetivo es desarrollar la capacidad de comprensión, la habilidad para interpretar mensajes y para transferir significados a situaciones concretas. Al mismo tiempo, con esta técnica se ayuda a los miembros de un grupo a interaccionar y conocerse mutuamente.

- *Versión simple*

A cada equipo conformado se le entrega un refrán que debe dramatizar frente a los otros grupos, quienes, a su vez, tratan de adivinar de qué frase se trata.

NOTA: *Pueden representarlo o bien elaborar "fotos" grupales que lo representen.*

- *Versión segunda* **MITAD Y MITAD: UN REFRÁN**

En cada ficha, dividida por la mitad, se escribe un refrán conocido, cuya primera parte queda en una mitad y su final en la otra. Después de mezclar todas las fichas, se entrega una mitad a cada participante. Estos deben encontrar la otra mitad que completa, con la suya, el refrán. De este modo, se forman parejas que, tras presentarse mutuamente (contándose algo general de sus vidas), dramatizan de alguna manera el refrán para el resto de las parejas. Éstas deberán inferir de cuál se trata. Para tal fin se puede estipular un tiempo límite. Si el refrán no se adivina en ese período, se pasa a otro, pero al cierre, la pareja intenta dramatizarlo nuevamente.

Después de que cada dúo representa el refrán, es conveniente que se presente, aportando cada integrante aquello que su pareja le ha contado de sí mismo.

✓ ***PARA TRABAJAR LA CONFIANZA EN EL OTRO***

BOTELLA LOCA

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es generar conocimiento y confianza entre los miembros del grupo.

Algunos participantes se colocan, hombro con hombro, formando pequeños rondas. Uno de los participantes se posiciona en el centro de este círculo y, con los ojos cerrados y los pies juntos, se deja caer sobre los demás, quienes lo toman y vuelven a lanzarlo sobre otro participante del círculo.

NOTA 1: *Es positivo que la persona lanzada luego explique sus sensaciones: si ha tenido miedo, inseguridad, etc.*

NOTA 2: *Las condiciones para que esta técnica esté bien hecha son:*

- *Las personas deben dejarse caer en los brazos del otro.*
- *No deben hacerse bromas.*
- *El grupo debe estar hombro con hombro, en una ronda, de pie.*
- *Los movimientos de tomar y lanzar deben ser suaves, cuidando el cuerpo del compañero.*

SALIR DEL CÍRCULO

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es desarrollar la confianza grupal.

Todos los participantes, tomados de las manos, se colocan formando un círculo. Uno se ubica en el centro del mismo y, a la voz de "¡Ya!" del animador, intenta salir de él. El resto del grupo debe impedírselo agachándose, juntándose, etc., pero sin mover los pies del suelo.

Siendo que el objetivo es divertirse y no angustiarse o ponerse de mal ánimo, cada participante tendrá sólo un minuto para intentar salir del círculo.

NOTA: *El animador debe ir percibiendo el nivel de ansiedad o angustia que puede sentir el participante que está dentro del círculo, y saber parar el desarrollo de la técnica a tiempo.*

EL PERRO Y EL GATO

Edad de los jugadores: 8 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Dos muñecos que representen uno un perro y otro un gato.

El objetivo es generar confianza en las personas de un grupo y crear distensión.

Las personas se colocan formando un círculo. El animador tiene dos muñecos de peluche: un perro y un gato. Pasa hacia el participante que tiene al lado uno de los peluches y le dice: "Esto es un perro ", y éste, entonces, le pregunta: "¿Un qué?"; el animador le responde: "Un perro". Luego, quien lo recibió se lo pasa al siguiente diciendo lo mismo, pero ahora, cuando este tercero le pregunte: "¿Un qué?", el segundo se lo preguntará al animador y, cuando este le conteste: "Un perro", se la dirá al tercero, y así sucesivamente.

En dirección contraria a la anterior, el animador hace lo mismo, pero diciendo: "Esto es un gato". En algún momento, los participantes estarán recibiendo los dos animales de peluche y esto mismo es lo que provocará la risa compartida. El juego termina cuando los dos muñecos llegan a manos del animador.

NOTA 1: *Se sugiere ensayarlo primero un par de veces hasta que todos los participantes hayan comprendido bien las consignas.*

NOTA 2: *Ver dinámica del juego TE REGALO UN PIRINGULITO, en sección BATERÍA DE JUEGOS, JUEGOS PARA REALIZAR EN RONDA.*

LA ESTRELLA

<u>Edad de los jugadores</u>: 16 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Indeterminada.

<u>Recursos materiales</u>: Ninguno.

El objetivo es generar confianza en el grupo.

Formando un círculo, los participantes se toman de las manos y mantienen los pies juntos. Se van numerando: 1, 2, 1, 2… Cuando el animador dice: "1", quienes tengan este número tiran el cuerpo hacia delante, sin mover los pies, mientras los número "2" tiran su cuerpo hacia atrás. Cuando el animador cambia el número, se hace a la inversa.

NOTA: *El animador estimulará al grupo a que encuentre un movimiento sincronizado, para que se cuiden entre sus miembros y no se caiga nadie.*

- ✓ ***PARA ANIMAR LA COMUNICACIÓN GRUPAL***

MASAJE GRUPAL

<u>Edad de los jugadores</u>: 12 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Par, indeterminada.

<u>Recursos materiales</u>: Ninguno.

El objetivo es desarrollar la confianza grupal e iniciar el proceso de comunicación.

El grupo total se divide en dos círculos concéntricos. Uno girará hacia un lado y otro en la dirección contraria, todos con los ojos cerrados. Cuando el animador diga que paren, deberán dar un masaje en el cuello, hombros y cervical a la persona de enfrente, uno por vez (los integrantes de la pareja formada por la rotación de las rondas, mantendrán ojos cerrados). La acción se repetirá tantas veces como se crea oportuno. Al final, cada uno deberá reconocer al menos a alguno de los participantes que le dio el masaje y a los que ellos mismos lo dieron.

NOTA: *La técnica puede variar cambiando la parte del cuerpo en la que se indique dar el masaje.*

DESRIPCIÓN SUBJETIVA Y OBJETIVA DE UN OBJETO

<u>Edad de los jugadores</u>: 16 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Indeterminada.

<u>Recursos materiales</u>: Cualquier objeto tipo pizarra o cartulina, donde anotar las palabras enunciadas.

El objetivo es desarrollar la comunicación, aprendiendo a discriminar el lenguaje subjetivo del lenguaje objetivo.

El animador presenta un objeto cualquiera y pide un voluntario para que lo describa, mientras él u otro participante va anotando los adjetivos utilizados por el voluntario en la descripción. Después se analizan en grupo los adjetivos empleados en la descripción, focalizando el análisis en si son objetivos o subjetivos. Luego, entre todos intentarán explicar la diferencia entre uno y otro con el fin de reconocer que existen esas dos dimensiones en el proceso comunicativo.

Variante:

Un participante, sin hacer preguntas y de espaldas a quien describe el objeto, lo va dibujando de acuerdo a lo que éste diga.

NOTA: *A la hora de elegir el objeto hay que tener en cuenta la edad de los participantes, el contexto, entre otras variables.*

EL RUMOR

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada (mínimo 6).

Recursos materiales: Texto breve, que concentre muchos datos en pocas líneas.

El objetivo es comprender cómo la comunicación se bloquea y se distorsiona según las interpretaciones que cada uno hace de la misma.

Un grupo de seis personas salen fuera del lugar de juego. El animador leerá al primer voluntario que entre a la sala el texto seleccionado. Tras escucharlo, éste contará *lo que recuerde* al segundo participante, que tendrá que contárselo al tercero,… Y así sucesivamente hasta llegar al sexto. Se comprobará que el mensaje se ha reducido e incluso se habrán aportado datos nuevos.

NOTA: *Esta técnica ayuda a entender los efectos de los rumores en un grupo, como juicios, prejuicios infundados, etc. El animador puede concluir diciendo: "Cuando haya que decir algo a alguien, hay que decírselo directamente, no a través de interlocutores, porque si no, se distorsiona el mensaje".*

LEYENDO ROSTROS

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Fotocopia con imágenes de rostros que expresen algo (duda, sorpresa, asombro, miedo, etc.) y bolígrafo, por cada participante.

El objetivo es descubrir la importancia que tiene el lenguaje en el rostro.

Cada participante de un grupo debe intentar calificar con el adjetivo más apropiado cada una de las expresiones faciales que aparecen en la fotocopia que recibe.

Variante:

Cada participante selecciona una de las imágenes y, antes de calificarla, la imita con su propia cara frente al resto.

NOTA: *La riqueza de la técnica está en que un mismo rostro pueda tener diferentes interpretaciones.*

- ***PARA EL CONOCIMIENTO***

UN MUNDO MEJOR

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales (opcionales): Hoja y bolígrafo, o bien, afiche y marcadores, por sub-grupo.

El objetivo es reflexionar acerca de cómo debe ser la convivencia dentro del grupo.

El grupo se organiza en sub-grupos cuyos integrantes dialogan acerca de cómo suponen que debe ser la convivencia humana (mundo, nación, comunidad, etc.) para que ésta sea realizadora del hombre. Luego el animador pregunta: "Según ésto: ¿cómo deberíamos vivir el presente encuentro?". El grupo total marca reglas de convivencia: pocas, concretas, de actuación inmediata, aceptadas por todos. Luego, puede decir: "¿Qué debe aportar cada uno para conseguir las metas que el grupo se propone?".

NOTA: *Se puede realizar un plenario en dónde, cada equipo exponga sus conclusiones (pueden escribirlas en un afiche, hacer un dibujo, una "foto humana", actuar o cantar).*

"MI FILOSOFÍA, NUESTRA FILOSOFÍA"

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hojas y bolígrafos, por participante.

El objetivo es que cada participante conozca cuestiones fundantes de sus compañeros de una forma rápida, y logre, a la vez, fundamentar su posición al grupo total.

Cada participante escribe en un papel su *filosofía de vida*: principios o fundamentos de acción, su reglamento personal, sus refranes preferidos, etc. Luego cada uno la expone al grupo y se inicia el debate para tratar de encontrar LA FILOSOFÍA que pueda oficiar de denominador común de todo el grupo.

NOTA: *Puede designarse un "jurado" y que cada participante tenga que mostrar su "plan de vida" de alguna forma artística.*

"AQUÍ ESTÁ MI FOTO"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Fotos de distintas personas, procurando que haya varias de una misma; afiche grande; cinta adhesiva o cola plástica.

El objetivo es que los integrantes de un grupo se conozcan.

El animador pone a disposición de los participantes fotos de seres humanos en actividades y gestos diferentes. Cada uno elige una foto o selecciona un recorte de la misma. Luego explica al grupo por qué piensa que lo representa. El resto de los integrantes del grupo le hacen preguntas o lo cuestionan.

Como cierre, se pegan con cinta todas las fotos seleccionadas en un afiche que quedará durante el transcurso de la vida de ese grupo.

NOTA: *Se dejará de lado todo comentario que signifique falta de respeto a las personas.*

"SI FUERA UN… SERÍA UN…"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Un cuestionario y bolígrafo, por participante.

El objetivo es que los integrantes de un grupo se conozcan de manera divertida y llevadera.

Se le pide a cada participante que complete oraciones de este tipo:

- Si yo fuera árbol sería……….. Porque……….
- Si yo fuera una parte de la geografía (río, montaña, bosque, etc.) sería…………. Porque…………..
- Si yo fuera máquina sería……….. Porque………..
- Si fuera estado climático (lluvioso, nublado, soleado, ventoso, etc.) sería……….. Porque………..

- Si fuera animal sería............... Porque...............
- Si yo fuera auto sería................. Porque...............
- Si yo fuera perfume sería................. Porque............
- Si yo fuera fruta sería................. Porque...............
- Si yo fuera color sería................. Porque..............
- Si yo fuera un material sería....................... porque...............
- Si yo fuera estación del clima sería............. porque............

NOTA: *Al finalizar, los participantes pueden intercambiarse las hojas y luego hacer un plenario, tratando de acordar un cuestionario que represente a todo el grupo.*

"SI FUERA…"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hoja y bolígrafo, por participante.

El objetivo es promover un mejor conocimiento de uno mismo en una reflexión sobre la propia realidad, captada por uno mismo y por los demás.

Se organizan subgrupos de 6 a 8 participantes. Cada uno toma una hoja y escribe:

- ¿Quién pienso que soy?
- ¿Qué es lo que mis compañeros piensan que soy?
- ¿Qué desearía ser yo?
- ¿Qué desearían los demás que yo fuera?
- ¿Qué hay de común en lo que todos dicen positivamente de mí?
- ¿Qué hay de común en lo que todos dicen negativamente de mí?

Reflexionando sobre todo "¿Quién soy yo?", cada participante expone libremente al grupo la síntesis de lo que contestó. Luego se hace una conversación de ayuda recíproca o de profundización.

NOTA: *Finalmente se puede tratar de establecer* cómo es el grupo *del que participan todos.*

EJERCICIO PARA APROVECHAR LAS OPINIONES DEL GRUPO

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hoja y bolígrafo, por participante.

El objetivo es *poner en juego* al grupo, ejercitar modos de participación y consenso.

Jugarán 5 o 6 participantes, el resto es observador. El animador les da la siguiente consigna: "Imagínense ustedes que son un comité de directivos encargados de elegir un director de una lista de candidatos (los candidatos pueden proponerse voluntariamente). El comité puede resolver la tarea pidiendo a los "candidatos" que realicen las acciones que el comité resuelva, ejemplo: que presente su plataforma, que arme con los demás participantes una escultura que represente a la sociedad, etc. Finalmente el comité elige al que se considere más apto para desempeñar la tarea".

NOTA: *Esta técnica puede utilizarse también para la elección real de un coordinador o líder grupal. Los candidatos pueden elaborar propagandas de la campaña.*

EN UNA ISLA SOLITARIA

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales (opcionales): Hoja y bolígrafo, por participante.

El objetivo es brindar a los participantes una oportunidad de hablar sobre sí mismos y sobre aspectos significativos de su vida; fomentar la imaginación, expresar la amistad o dependencia de otras personas, brindar oportunidad de criticar a otros sin herirlos y hablar indirectamente sobre valores.

El animador dice a los participantes: "Imaginate que debes pasar el resto de tu vida en una isla apartada. En ella no tendrás problemas de satisfacer tus necesidades de comida, vivienda y ropa. Otras seis personas deberán transcurrir el resto de sus vidas junto a ti, personas que tú no conocías anteriormente. Debés determinar:

- Edad, sexo y aspecto de cada uno de ellos.
- Sus cualidades principales, qué les gustaría hacer y que no.
- Indicar por qué las elegiste".

Como actividad grupal, deben imaginar, ante todo, las ventajas y desventajas, las dificultades y las posibilidades que les esperan a las siete personas en su vida en común en la isla.

Variante para cuando los integrantes del grupo se conocen:

El animador dice: "Elegí, para cumplir cada una de las funciones solicitadas a continuación, a uno de tus compañeros:

- Elijo a…….. en caso de tener que permanecer un largo tiempo en una isla, porque………
- Elijo a…….. en caso de necesitar un buen consejo y orientación, porque……..
- Elijo a…….. en caso de necesitar ayuda en un momento de apremio, porque……..
- Elijo a…….. para reírme y divertirme con él, porque……..
- Elijo a…….. para que me defienda en caso de grave peligro, porque……..
- Elijo a…….. para que me guarde algo valioso que me pertenece, porque……..
- Elijo a…….. para guardar un secreto, porque……..
- Escribe un nombre y agrega todo lo que te parezca, elijo a……… porque……..".

ESCUCHANDO LO QUE NOS RODEA

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Objetos cotidianos (distribuidos en el espacio).

El objetivo es brindar a los participantes un momento para observar con detenimiento "el mundo que los rodea". Apertura del campo visual e interpretativo en relación al ambiente y el grupo.

El animador dice a los participantes: "Tómense unos cinco minutos para permitir que las cosas de su medio ambiente *les hablen*. Miren a su alrededor y dense cuenta de lo que los rodea. Permitan que cada cosa *les hable* de sí misma y de su relación con usted. Ejemplo:

- El escritorio dice: 'Estoy desordenado y lleno de trabajo que tú tienes que hacer. Hasta que no me ordenes te irritaré e impediré que te concentres'
- Una escultura de madera dice: 'Mira cómo puedo fluir, aún cuando soy rígida. Detente a descubrir mi belleza'.

Luego, en un plenario con el grupo total, cada integrante podrá contar qué "le dijeron" las cosas que observó. Finalmente, el animador propone que cada participante, mirando al resto, elija a uno y, observándolo, pueda decir al grupo total qué le dice la mirada de su compañero/a. Éste podrá contestarle si es eso lo que le quiso decir con su mirada o no.

NOTA: *La técnica puede terminar con un debate grupal acerca de las interpretaciones que cada uno hace del otro.*

EL DESAFÍO / DESAFIARSE / EXPERIMENTO "CONTROL"

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Música lenta.

El objetivo es desafiar la ansiedad y el miedo que provoca exponerse a un grupo.

El animador dice: "La propuesta es que cierren los ojos, manteniéndolos así hasta que les indique abrirlos. Dentro de tres minutos pediré a uno de ustedes que se levante y, ante este grupo, hable de sí mismo entrando en algunos detalles, con sinceridad, cosas que nunca dijo a nadie, cosas íntimas o, quizás, que pensaba prohibidas; pero antes, imagine que usted es la persona a la que llamaré. Le estoy dando la oportunidad de ensayar y decidir qué va a decir. Imagínese realmente que está parado frente al grupo y mirando a la gente… ¿Qué haría usted? Tome contacto con su cuerpo y ahora piense qué sensaciones experimenta, qué tipo de tensión, nerviosismo o excitación siente".

Pasado el tiempo de espera, el animador vuelve a decir: "Ahora permanezca en contacto con su cuerpo y note cualquier cambio mientras digo que no voy a pedirle a nadie que se pare y hable delante del grupo sobre sí mismo. Dese cuenta de lo que sucede en su cuerpo ahora… Muy bien… Abran los ojos."

Se reflexionará con el grupo total qué sintió cada uno en ese momento.

NOTA: *Algunos probablemente imaginaron situaciones de inhibición o desagrado que sólo existieron en la imaginación. La intención del animador con la implementación de la técnica es trabajar la preocupación que interfiere en la realización de la tarea en sí y hasta puede ocasionar el fracaso. Toda preocupación acerca del futuro reduce el contacto de la persona con lo que ahora existe y puede anularla por completo.*

"YO TENGO UNA PREGUNTA"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hoja con pregunta, por participante.

El objetivo es provocar que los participantes se observen e interactúen.

El animador da a cada participante una pregunta que deberá responder observando y conversando con sus compañeros de grupo. El primero que la responda gana.

Ejemplos:

- ¿Quién tiene los zapatos más grandes?
- ¿Quién tiene teléfono?
- ¿Quién tiene la familia más numerosa?
- Otras.

NOTA: La técnica se puede realizar en grupos; el primero que adivine todas las preguntas será el ganador.

CUESTIÓN DE PERSONALIDAD / PERSONALIDAD REGISTRADA

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Una planilla con preguntas, por participante**.**

El objetivo es que los integrantes de un grupo se conozcan entre sí a través de preguntas sobre su vida personal.

Cada participante recibe una planilla con un cuestionario que será contestado individualmente, salteando las preguntas que no desee responder.

- ¿Qué fruta te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué tipo de música te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué tipo de cine te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué tipo de paisaje te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué hora del día te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué día de la semana te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué mes del año te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué color te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué comida te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Qué materia de estudio te gusta más? ¿Cuál menos?
- ¿Trabajas mejor de día o de noche?
- ¿Cuál es tu entretenimiento favorito?
- ¿Cuándo te conmovés más?
- ¿Cuándo te irritás más?
- ¿Qué es lo que más te distrae?
- ¿Qué es lo que más te cansa?
- ¿Cuál es la impresión más común que tienen las personas de vos?

Una vez completas, podrán ser intercambiadas con otro miembro del equipo, invitándolos a encontrar coincidencias entre sí. Luego, cada participante busca juntarse con alguien con quien tenga al menos una coincidencia.

NOTA: *Al confeccionar la planilla, se sugiere dejar poco lugar para las respuestas a fin de que sean concretas. Esta técnica puede utilizarse para armar subgrupos de trabajo.*

OBJETOS PERSONALES

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Objetos que los participantes lleven consigo, en la cartera o billetera.

El objetivo es que los miembros de un grupo se conozcan entre sí mediante la observación de los objetos que llevan consigo.

Todos los participantes sacan tres cosas que lleven en su cartera o en el bolsillo. Luego, cada uno dice a los demás porqué lleva consigo tales cosas (razones prácticas, emocionales, etc.) y cuál de ellas tiene mayor valor afectivo para él y porqué. Los demás pueden hacerle preguntas.

NOTA: *Luego, puede organizarse una dramatización, por subgrupos, en la que se integre un objeto de cada participante y se presente al resto.*

"UN DÍA DE MI VIDA"

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hoja y bolígrafo, por participante.

El objetivo es que los integrantes de un grupo se conozcan entre sí de forma rápida, sencilla y divertida.

Cada participante debe escribir sobre *un día de su vida*, colocando el mayor número de detalles posible, como por ejemplo:

- ¿En qué estación del año y con quién?
- ¿Con qué sonidos, olores, acciones, comidas, trabajos, paisajes, encuentros, sensaciones?

También se le puede proponer describirlo dentro de una historia que contenga secuencias, dinamismo, epílogo, etc.

Luego, el animador recibe las hojas con nombre y el grupo se divide en pequeños sub-grupos. Entrega después a cada uno de éstos una de las descripciones de "Un día de mi vida", para que la dramaticen. El resto de los participantes observa y quien reconozca su texto levanta la mano.

NOTA: *Procurar que cada uno ponga su nombre y apellido en la hoja y que, al distribuirla entre los subgrupos, no pertenezca a alguno de sus participantes.*

✓ ***PARA LA MOTIVACIÓN, DISTENCIÓN Y CREACIÓN DEL CLIMA GRUPAL***

JIRAFAS Y ELEFANTES

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es la animación y concentración de los integrantes del grupo.

Todos los participantes forman un círculo quedando uno en el centro, quien señala a otro diciéndole: "Jirafa" o "Elefante". Si dice lo primero, el señalado deberá juntar las manos en alto y sus compañeros vecinos deberán tomarle los pies. Si dice lo segundo, deberá simular una trompa con sus manos y sus vecinos, con las propias, las orejas. Quien esté distraído y no cumpla la indicación, pasa al centro, señalando a un nuevo compañero hasta que alguno de ellos se equivoque.

NOTA: *También se puede hacer imitando a otros animales. La técnica es muy divertida ya que hay que poner mucha atención. Se pueden hacer también los ruidos de los animales.*

POLLITO PÍA

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Una silla por participante (excepto para uno); pañuelo o símil para cubrir los ojos.

El objetivo es distender y provocar la "efervescencia" grupal.

Los participantes se ponen en un círculo, sentados en sillas. A uno de ellos se le tapan los ojos y se le pide que se siente encima de alguien diciendo: "Pollito pía". El que está debajo tiene que piar para que el que tiene los ojos cubiertos adivine su identidad. Si no lo identifica por la voz, puede palparlo. Si acierta, ocupa el lugar del que pió, y éste, a su vez, pasa al centro. Así continúa el juego sucesivamente.

NOTA: *En vez de piar puede cantar una canción, recitar un poema, hacer el ruido de algún animal, etc…*

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN GRUPAL

- ✓ ***PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD***

OBJETO MÁGICO

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Objeto/s.

El objetivo es favorecer la creatividad del grupo.

Se va pasando entre los participantes un objeto, que se dice "mágico", al que cada uno le da una utilidad diferente y lo representa con gestos.

Luego, el grupo se divide en sub-grupos que repiten el ejercicio con un mismo objeto (o no). Con las transformaciones que le han ido atribuyendo al objeto, construyen una escena mínima que mostrarán al resto de los participantes.

NOTA: *Se puede implementar en diferentes grupos etarios, aún con niños pequeños.*

TIERRA, MAR Y AIRE

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Pelota.

El objetivo es estimular la velocidad asociativa y fomentar el ritmo grupal.

El grupo se dispone en un círculo y el animador, en el centro, lanza la pelota a un participante que debe nombrar un animal que pertenezca, según determine el animador: al mar, al aire o a la tierra. Si contesta correctamente, el animador continúa hasta que alguien se equivoque o se demore en responder, quien pasa al centro para realizar la misma operación. No pueden repetirse los nombres de los animales.

NOTA: *Esta técnica también sirve para trabajar el* ritmo grupal*.*

EL ACORDEÓN

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Afiche, hoja de papel y birome, por cada sub-grupo conformado.

El objetivo es desarrollar en el grupo la creatividad vinculada a lo poético del lenguaje escrito.

El grupo se divide en subgrupos de no más de 5 participantes. Cada uno recibe un afiche con el cual forma una especie de "acordeón" (plegado). A su turno, cada miembro escribe *dos versos* en relación a su sub-grupo, en una de las tiras del acordeón, de manera que el siguiente compañero SÓLO pueda leer el último verso escrito, y agregar a continuación otros dos versos. Así, sucesivamente, hasta que el último escribe los suyos.

Luego, se lee en voz alta el poema y se da a cada sub-grupo la oportunidad de que, sin omitir ninguno de los versos (vale agregar conectores), transcriban su poema en otra hoja y se presenten a través de él ante al grupo total.

Variante:

La poesía pueden recitarla todos al mismo tiempo y gesticular en la interpretación.

NOTA: *Esta técnica, si bien suele utilizarse como técnica de animación a la lectura, también sirve para el desarrollo creativo en grupo. Se sugiere hacer copia del poema creado para cada participante.*

✓ ***PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN***

EL REGALO DE LA ALEGRÍA

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Cartulina u hoja, y bolígrafo, por participante; sobres para las tarjetas (opcional).

El objetivo es promover en el grupo un clima de confianza personal, de valoración de las personas y de estímulo positivo. Dar y recibir, *feedback* positivo en ambiente grupal.

El animador reparte a cada miembro tantos papeles como cantidad de integrantes el grupo tenga y luego dice: "Muchas veces apreciamos más un regalo pequeño que uno grande. Suele suceder que estamos preocupados por no ser capaces de realizar cosas grandes y dejamos de lado hacer cosas pequeñas, aunque tendrían quizás un gran significado. En la experiencia que sigue vamos a poder hacer *un pequeño regalo de alegría* a cada miembro del grupo".

De esta manera, el animador invita a los participantes a escribir un mensaje de este tipo a cada compañero del grupo. Mensaje que tienda a despertar en cada persona sentimientos

positivos respecto de sí mismo. *Se señala que deben escribir un mensaje a cada uno de los participantes, incluso si por alguno no sienten gran simpatía.*

El mensaje debe ser muy concreto, específico y ajustado al participante al que va dirigido (que no sea válido para cualquiera), pudiendo mencionar algo en él observado durante la vida del grupo: sus mejores momentos, sus éxitos, etc. Escribir a modo personal y, si se quiere, firmar.

Una vez escritos los mensajes, se doblan y se ponen en una bandeja, dejando expuesto el nombre del destinatario. A continuación, cada uno pasa a buscar sus mensajes. Cuando todos leyeron sus mensajes, se hace una puesta en común donde cada uno cuenta cuáles “regalos” le produjeron más felicidad o alegría y porqué.

NOTA: *Los participantes pueden confeccionar sobres decorativos para los mensajes. Ambas cosas pueden traerse preparadas de la casa.*

DISCUSIÓN DIRIGIDA

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Afiche y marcador; información necesaria.

Los objetivos son profundizar en los conocimientos mediante un análisis crítico de los temas y estimular la comunicación interpersonal, la tolerancia y el trabajo en equipo.

La técnica consiste en un intercambio de ideas entre varios participantes, quienes previamente han trabajado sobre un tema que puede analizarse desde distintas posiciones. El animador puede motivar la participación interviniendo en calidad de moderador y pedir sus opiniones, conceder los turnos de palabra y permitir las aclaraciones que sean necesarias. A medida que se agoten los comentarios, el conductor-animador va realizando un resumen de lo tratado, para finalizar con una visión de conjunto (sin inclinarse nunca a favor o en contra de alguna opinión), pudiendo registrarla luego en un afiche.

NOTA 1: *Preparación: Días antes de emplear la técnica, el moderador decide el tema a tratar en función de los intereses del grupo y reúne información que contenga todo lo que pueda ser de utilidad para los participantes. Les facilita, además, varias preguntas para iniciar y guiar la discusión. Fija la fecha del debate.*

NOTA 2: *No conviene utilizarla en grupos de más de veinticinco personas.*

SEMINARIO

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: A criterio del animador / Indeterminada.

Recursos materiales: Material necesario.

El objetivo es que los participantes de un grupo se relacionen con la adquisición de conocimiento a través del descubrimiento de los distintos aspectos de un tema elegido por el grupo total.

El grupo estudia en profundidad un tema, pero, a diferencia de la técnica anterior (DISCUSIÓN DIRIGIDA), no recibe información ya elaborada, sino que debe investigar y estudiar el tema en sucesivas reuniones, presentando al final un informe con los datos obtenidos. Conviene que el grupo cuente con no menos de 5 integrantes y no más de 12, quienes deben poseer un nivel similar de conocimiento e intereses homogéneos.

Fases:
1. Búsqueda individual de información.
2. Puesta en común y establecimiento de las conclusiones.
3. Elaboración del informe, resumen de las conclusiones del grupo.

NOTA: *Pueden acordarse las siguientes reglas:*

- *Las reuniones deben estar planificadas;*
- *Su duración no excederá las tres horas;*
- *En la primera reunión se elige un coordinador y un secretario y se diseña un plan de trabajo.*

PHILLIPS 66

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Pizarra, marcador para pizarra y borrador (en su defecto: afiche y marcador); hoja y bolígrafo, por sub-grupo conformado.

Los objetivos son promover rápidamente la participación de los miembros de un grupo, obtener muchas opiniones en poco tiempo, resolver un problema de forma creativa y descubrir las divergencias existentes ante un tema concreto.

Se divide el grupo en sub-grupos de *6 miembros* (entre ellos un *secretario-coordinador* designado), quienes durante *6 minutos* discuten para responder a una pregunta o resolver un problema o un caso formulado por el animador-moderador.

Los grupos se reúnen en salas o espacios diferentes y cada uno de los integrantes expone su opinión sobre dicha cuestión durante (1’) *un minuto*. El secretario-coordinador designado va registrando sintéticamente las aportaciones de cada uno mientras controla el tiempo

individual acordado. En el último minuto, hace sus propios aportes y los agrega al resumen de opinión del subgrupo para cerrarlo. El portavoz de cada grupo (previamente elegido) expone en el aula común dicho resumen. Los resultados de todos los sub-grupos son comparados entre sí y sintetizados por el animador-moderador, para luego registrarlos en la pizarra. Si todavía quedasen puntos por tratar, se repite el proceso hasta que se hayan trabajado todos los aspectos.

NOTA: *Resulta de mucha importancia el control riguroso del tiempo de cada participación.*

LLUVIA DE IDEAS O *BRAINSTORMING*

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Pizarra, marcador para pizarra, borrador (en su defecto, afiche y marcador).

El objetivo es que los miembros de un grupo desarrollen la creatividad y la utilicen para descubrir conceptos nuevos, resolver problemas o superar el conformismo y la monotonía.

Antes de comenzar la "lluvia de ideas", se expone un problema o caso y se explican las siguientes reglas:

- Las ideas se expresan con independencia de su calidad;
- No se valora ninguna idea hasta que no haya más aportes;
- Se recomienda asociar libremente las ideas propias con las ya expuestas;
- Cuantas más intervenciones se hagan, más posibilidades de encontrar soluciones válidas existen;
- Los turnos de palabra se concederán de manera indiscriminada.

La técnica se desarrolla durante un tiempo determinado, para luego comenzar a analizar todas las ideas. También puede proponerse que tres o cuatro participantes que no hayan participado en la fase de producción analicen todas las ideas.

NOTA: *Es una técnica en la que los participantes expresan con absoluta libertad todo lo que se les ocurra a propósito de un tema o como solución a un problema. Sin ningún análisis ni filtro de calidad, todas las propuestas se anotan en la pizarra. Sólo al final, cuando se agota la producción de ideas, se realiza una evaluación de las mismas.*

TÉCNICA DE GRUPO NOMINAL (T.G.N.)

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Pizarra, marcador para pizarra y borrador (en su defecto, afiche y marcador); hojas o fichas, y bolígrafos, por participante.

El objetivo consiste en que los miembros de un grupo intercambien informaciones, tomen decisiones en común, logren un alto grado de consenso, equilibren el grado de participación entre ellos y obtengan una idea clara de las opiniones del grupo.

Si el grupo cuenta con más de doce miembros, se trabajará en subgrupos. Sus miembros seleccionan algunas ideas o temas de forma individual antes de que se continúe la técnica con el grupo completo.

Tras la descripción del problema por parte del moderador-animador, se exponen las siguientes reglas:

- Respetar el silencio durante la intervención de otro participante.

- No interrumpir ni expresar ideas a otro participante hasta que el moderador-animador lo indique.

Entonces, durante unos minutos (entre 4 y 8), los participantes anotan en silencio todas sus ideas; pasado ese tiempo se hace una ronda en la que cada uno expone una sola idea cada vez, que es anotada en la pizarra por el moderador-animador. Éste sólo interactúa con el participante en el caso de tener que aclarar la idea.

Recién cuando todas las ideas estén escritas, se inicia una discusión entre los participantes para aclarar las dudas que surgieron durante el registro, pudiéndose modificar ahora alguna aportación. De nuevo en silencio, cada participante, utilizando unas fichas, ordena jerárquicamente las aportaciones que le parecen más importantes. Se suman todas las votaciones individuales y se obtiene una jerarquía de ideas, a partir de la cual se repite de nuevo el proceso de interacción, hasta que se llega a la votación final.

NOTA: *Esta técnica es especial para ser trabajada en grupos cuyos miembros interaccionan muy poco y aportan sus decisiones de manera individual, sumando finalmente sus resultados y utilizando la votación como medio de conseguir una valoración grupal.*

✓ *PARA EL ANÁLISIS DE LA REALIDAD*

ROMPECABEZAS DEL SEGUIMIENTO GRUPAL

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Carteles con frases que hacen alusión a la participación grupal; música lenta.

El objetivo es sensibilizar a un grupo ante cuestiones que se deben considerar para desarrollar la *participación ideal* grupal.

Los participantes caminan libremente por el espacio destinado a la reunión. Después de unos minutos, con música lenta de fondo, el animador les pide que lean, atiendan y piensen bajo qué cartel con frase escrita se quieren quedar.

Las frases harán alusión a alguna de las siguientes cuestiones:

- Frases que expresan la no participación de la gente

- Sentido de participación ideal en un grupo.

- La participación grupal en un estado ambiguo o confuso.

Cuando todos los participantes hayan elegido su cartel, el animador les propondrá a los miembros del sub-grupo conformado que conversen sobre qué relación existe entre la participación grupal y lo que la frase elegida sugiere. También, que establezcan una conclusión acerca de la importancia (o no) de la participación de los miembros de un grupo en las decisiones que atañen a todos.

En un plenario común se comparten las conclusiones y el animador pide que lo concluido se transpole a la propia realidad grupal.

NOTA: *Es una buena técnica para concientizar acerca de lo positivo de la participación.*

DESDE AQUÍ, HASTA ACÁ

<u>Edad de los jugadores</u>: 16 años en adelante.

<u>Cantidad de participantes</u>: Indeterminada.

<u>Recursos materiales</u>: Bolígrafo y planilla individual de planificación, por participante; planilla grupal.

El objetivo es facilitar la capacidad de prospección e innovación de los miembros de un grupo. Ayudar a que un grupo planifique grupalmente sus metas.

Esta técnica consiste en que cada participante pueda rellenar una planilla que tiene casilleros con los componentes de una planificación y donde sólo algunos están completos. La plantilla está encabezada con el nombre del grupo u organización; debajo un casillero dice: "DESDE AQUÍ", en el cual se describe la situación actual en que se encuentra el grupo. La planilla también tiene un último casillero que dice: "HASTA ACÁ" y en el cual se describe la situación ideal deseada a la que el grupo supuestamente se propone llegar.

Después de analizar el "Desde aquí", y el "Hasta acá" y coincidir todos en las descripciones de la realidad y estado ideal del grupo, cada integrante, o bien por sub-grupos, completa los casilleros intermedios de la planilla, intentando identificar también las dificultades u obstáculos con los que se pueden encontrar, proponiendo alternativas o soluciones, o simplemente dejando su alerta para que se trate en un plenario general.

Cuando cada integrante o subgrupo termina, se llevan las planillas al plenario y tras la lectura y análisis de las mismas, el animador propone completar una planilla entre todos a modo de planificación conjunta del proyecto grupal.

NOTA: *Esta técnica sirve al grupo como revisión de un momento que puede resultar de estancamiento y/o conflictivo.*

CASO INCIDENTE

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Fotocopia por sub-grupo conformado; bolígrafos por participante.

El objetivo es que los miembros de un grupo comprendan el peligro de distorsionar la realidad mediante casos prácticos y la importancia de un análisis de la realidad antes de programar.

El grupo se divide en sub-grupos a los que se les entrega una fotocopia con cuatro casos de situaciones determinadas. Después se realiza un debate en el que se debe contestar: ¿Por qué surgen estos problemas?, ¿qué acciones se sugieren para intentar aportar una solución?, ¿existe un problema común a los cuatro casos?

NOTA: *Es importante administrar el tiempo para que cada sub-grupo, al final, también pueda exponer las conclusiones al resto del grupo.*

ANÁLISIS DE CASO INCIDENTE

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hoja y bolígrafo por cada sub-grupo conformado.

El objetivo es conseguir que los miembros de un grupo analicen situaciones y reconozcan a qué tipo de conflictos pertenece cada una.

Se expone o se brinda a cada sub-grupo conformado una hoja que presenta una serie de conflictos o casos y tres categorías, referidas a tipos de situaciones a las que aquellos pueden pertenecer. Las categorías pueden ser:

- Mantenimiento del clima grupal.
- Producción o tarea grupal.
- Regulación o control de normas.

-Otras…

Una vez que los subgrupos han identificado las situaciones conflictivas con las categorías que creen pertinentes, se leen de a una y se debate.

Finalmente, tras analizar las situaciones, el animador pide que cada una de las situaciones conflictivas sea transpolada a casos concretos de la experiencia de ese grupo y pregunta cómo podrían resolverse.

NOTA: *Se sugiere que las situaciones conflictivas no sean más de tres.*

HECHOS, OPINIONES Y GENERALIZACIONES

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Listado de generalizaciones por participante.

El objetivo es que los integrantes de un grupo reconozcan generalizaciones.

El animador proporciona a cada uno de los participantes una lista con generalizaciones pertinentes al tema que se haya elegido abordar. Empezando por el primer punto, cada uno debe decir si las generalizaciones que aparecen son verdaderas o falsas.

NOTA: *Se trata de diferenciar determinadas afirmaciones de un modo objetivo, reconociendo qué son las generalizaciones, de acuerdo a su contenido.*

SOPA DE LETRAS

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Sobres con las palabras seleccionadas.

El objetivo es fomentar la participación y la creatividad en los miembros de un grupo.

Se divide el grupo en varios sub-grupos. A cada uno de éstos se le entrega un sobre con palabras, con las cuales irá formando un mensaje. Éste está relacionado con el tema que se haya elegido debatir.

Primero discuten entre sí los miembros de cada sub-grupo y luego se presentan las conclusiones en el plenario.

NOTA: *Se pueden utilizar los mensajes que se quieran, dependiendo del objetivo específico que se pretenda conseguir. El animador debe corroborar que haya quedado un mensaje lo más parecido al modelo original.*

✓ ***PARA LA PLANIFICACIÓN***

TAREAS

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hojas con copias de la situación del hombre y las tareas que realiza y un gráfico con el plano de los lugares puntualizados; lápices y gomas; hojas borrador; hoja grande o pizarra donde se dibuja el plano para el plenario general.

El objetivo es que los participantes de un grupo planifiquen hechos concretos de forma lógica y práctica.

Se divide al grupo en sub-grupos de trabajo y se entrega a cada uno de ellos una hoja que tiene el siguiente texto escrito: "Un hombre sale de su casa a una hora determinada y hace una serie de actividades en un tiempo limitado…". Desarrollar más la situación, estableciendo tareas, algunos tiempos y lugares puntuales, pero sin mencionar cómo este hombre podría organizarse. Luego se les anuncia: "La propuesta es que analicen la situación en la que se encuentra el señor y lo ayuden a planificar, en tiempos y recorridos, todo lo que tiene que hacer, de manera que pueda en un determinado período realizar todo".

Cada grupo elabora, a su criterio, la planificación de las tareas según el tiempo y la forma que el hombre debiera emplear.

Luego, en un plenario, todos los sub-grupos socializan lo realizado y reflexionan qué les pasó cuando intentaron analizar la situación del señor. El animador invita a todos a transpolar el problema presentado a la vida real del grupo.

NOTA: *Esta técnica es bastante importante cuando el grupo debe aprender a tomar decisiones y resolver problemas relacionados con sus propias tareas y actividades. Les puede servir también para establecer y priorizar determinados tipos de actuación, de acuerdo a la realidad o a la coyuntura que los rodea.*

15 DÍAS DE VACACIONES

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Papel y bolígrafo por participante (de ser necesario).

El objetivo es ayudar a los integrantes de un grupo a ejecutar la toma de decisiones.

El animador propone a los participantes imaginarse que se van de vacaciones y deben reunir aquellas cosas que crean necesarias para el viaje, considerando las características del

lugar de destino y otras cuestiones. Cada animador elabora una determinada situación dependiendo de las características del grupo.

Los miembros pueden registrar en una hoja lo que planificaron llevar, para luego exponerlo en el plenario, donde se decide entre todos lo que se debiera llevar, dando los fundamentos.

NOTA: *También se puede implementar en grupos de niños pequeños.*

LA RAYUELA DE LA PLANIFICACIÓN

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Sobres con los pasos de una planificación (en cartones), afiche, fibras y/o bolígrafo por sub-grupo conformado; cinta adhesiva; modelo de planificación elaborada por el animador.

El objetivo es que los miembros de un grupo descubran los pasos de la planificación.

El animador divide al grupo en sub-grupos a los que reparte unos sobres que contienen, en cartones, los títulos de los diferentes pasos para realizar una planificación.

Ejemplo:

- “Conocer la realidad del entorno”
- “Objetivos que queremos lograr”
- “Obstáculos que encontramos y recursos con los que contamos o contaremos”
- “Actividades”
- “Metodología a implementar”
- “Tareas concretas a desarrollar y modos de su distribución”
- “Evaluación de resultados”
- Otros que considere el conductor de la técnica

Cada sub-grupo ordena los pasos de la planificación según cómo crean que corresponde. Cuando acuerdan el orden, pegan los cartones en un afiche a modo de “rayuela”. Luego se les entrega una “rayuela” hecha a criterio del animador y se comparan ambas, se analizan y se debate al respecto. De ser necesario, se confecciona una nueva rayuela.

NOTA: *Se puede proponer la planificación de un evento grupal.*

LA BARAJA DE LA PLANIFICACIÓN

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Tarjetas grandes (15 x 25 cm.) en las que se escriben los pasos de un proceso de planificación, como si fueran naipes de una baraja.

El objetivo es que los participantes de un grupo conozcan y ordenen los pasos que deben seguirse en un proceso de planificación, en un plan de trabajo concreto.

Primero se organiza a los participantes en grupos de cuatro integrantes. Los grupos se ubican, en el espacio de juego, integrando la misma ronda.

El animador, que previamente preparó un juego completo de cartas para cada grupo, más uno adicional, baraja todas las cartas y reparte nueve a cada equipo, dejando las restantes en el centro del espacio de juego (pozo común, boca abajo). Cada equipo debe deshacerse de sus cartas repetidas y tener nueve cartas distintas en mano (o sea, los nueve pasos básicos para la planificación).

Se juega como en un juego de baraja (naipes): un grupo se deshace de una carta repetida y la coloca en el centro, hacia arriba, tomando otra del pozo común. Sólo se puede cambiar una carta cada vez. Si el grupo de la izquierda necesita esa carta que quedó arriba la toma, si no, saca la que sigue del pozo común, deshaciéndose de la repetida. Y así se sigue.

Una vez que el grupo consigue las nueve cartas diferentes, las ordena de acuerdo a cómo cree que deben ser organizados los pasos del proceso de planificación. Cuando cualquiera de los equipos considera que su escalera está bien ordenada dice: "Escalera". El animador actúa como juez, invitando al resto de los grupos a descubrir si hay o no errores. De descubrirse un error, el equipo que ha propuesto la planificación debe reordenar su baraja. Todos los grupos, frente al resto, deben poder defender y sustentar sus decisiones en la organización de la planificación.

El primer equipo que restablece el orden correcto es el que gana. Finalmente, se discute en conjunto y se explica el porqué del orden de cada paso de la planificación.

"MIREMOS MÁS ALLÁ"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Hoja y lápiz, por participante; pizarra o símil.

El objetivo es ayudar a un grupo a organizarse y a que ordene y planifique su trabajo a la hora de ejecutar actividades concretas.

Cada participante responde por escrito una pregunta, preparada de antemano por el animador, en relación a un proyecto a realizar entre todos.

Se forman grupos y cada uno de éstos designa un coordinador para que ponga en común las respuestas de sus miembros y elabore un modelo ideal detallado. Luego se reúnen todos los coordinadores, y cada uno presenta su modelo ideal escribiéndolo en la pizarra. Quien coordina los grupos (animador) anota todo lo que tienen en común los modelos y los aspectos que puedan faltar.

Tras analizar y discutir cada modelo, se puede elegir uno que reúna la mayor cantidad de cualidades valoradas o que sea factible de llevarse cabo. Centrándose en ese modelo ideal, se detallan las necesidades más urgentes a resolver y las tareas que deben realizarse para implementarlo. Se elabora entonces un plan de trabajo considerando acciones, controles, evaluaciones, responsables, etc., que luego serán precisados.

Con un plan elemental, se definen las acciones inmediatas con la siguiente guía: ¿Qué se va a hacer? - ¿Para qué? - ¿Cómo? - ¿Quiénes? - ¿Con qué medios? - ¿Cuándo? - ¿Dónde? – Plazos - Otros.

NOTA: *Esta es una técnica que requiere bastante tiempo y puede aplicarse en varias sesiones.*

✓ ***PARA LA ORGANIZACIÓN***

INTEGRACIÓN EN UN GRUPO HOSTIL

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.
Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Pizarra o cartulina; marcadores; bolígrafo por participante; hoja por grupo conformado.

El objetivo es crear un clima positivo en un grupo considerado hostil.

El animador pide al grupo que se organice en sub-grupos de tres participantes que se encuentren próximos. Entrega a cada grupo una hoja en la que figura la pregunta "¿Cómo te sentís acá?". Cada uno de ellos hace una lista de sus apreciaciones al respecto y dan sus razones.

Luego, el animador invita a cada sub-grupo a leer su lista, que se irá escribiendo en la pizarra o en la cartulina, señalando los puntos que se consideren positivos y los considerados negativos y, en cada caso, especificando el porqué de esas apreciaciones.

A continuación, se presenta a los mismos tríos otra pregunta: "¿Cómo se sienten tras haber respondido la pregunta anterior?".

Tras repetir el proceso anterior, se leen las respuestas, que se van escribiendo en la pizarra o en la cartulina, señalando también las positivas, las negativas y, en cada caso nuevamente, el porqué de esas apreciaciones.

Se pasa luego a la tercera pregunta: "¿Cómo se sienten con respecto a la persona que los envió a este curso?". Se leen las respuestas y se las escribe como antes, señalando también lo positivo, lo negativo y el porqué.

Se termina con una sesión plenaria en la que se analizan las tres respuestas dadas.

NOTA: *Se puede aplicar a grupos de cualquier cantidad de participantes, en una sala grande, en encuentros de una hora de duración. Generalmente, se puede observar que en las respuestas a la primera pregunta predominan los aspectos negativos y en las respuestas a la segunda y la tercera aparecen más aspectos positivos, hecho que demuestra que se ha producido un cambio de clima en el curso y que hay posibilidades de una mayor integración.*

DE TAREAS, EQUIPOS Y ORGANIZACIÓN

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Papel y bolígrafo, por sub-grupo conformado**;** objetos o materiales varios que se requieran para realizar las tareas (éstos los propone quien diseña el juego-técnica).

El objetivo es que los participantes de un grupo analicen los principios de una buena organización grupal, el papel de los coordinadores, la acción espontánea y la acción planificada.

El animador prepara listas (tantas como sub-grupos se conformen) que contengan un mínimo de seis tareas. Éstas pueden ser la búsqueda de objetos o la creación de algún tipo de cosa, para lo cual deben arreglarse con los materiales que se pongan a su disposición.

Se organiza a los participantes en grupos de no menos de cinco integrantes, los cuales deciden (según las posibilidades de la edad) quién será su líder o coordinador. Cada grupo busca su propia organización para la realización de las tareas. Se les concede un tiempo preciso (por ejemplo, 10 minutos), dependiendo de las características de los participantes y de las tareas. Éstas son leídas y llevadas a cabo.

El primer equipo que complete la lista de tareas, se las presenta al animador, quien las revisa y constata su cumplimiento y calidad de presentación, declarándolo equipo ganador. Si hubiese algún error o incumplimiento a criterio del animador, el quipo debería continuar su labor hasta terminarla (si es que aún no transcurrió el tiempo previsto). Luego, en REUNIÓN plenaria, cada líder o coordinador de equipo expone el modo en que se organizaron, las dificultades que tuvieron y cómo las resolvieron.

En función de lo antedicho, el animador declara ganador a uno u otro equipo y propone el inicio del debate. Juntos tienen que detectar: cuál es el papel del dirigente; la importancia de la división de tareas para ser más eficaces y la de tener claro qué se quiere para poderlo defender; las acciones espontáneas y las planificadas. Se puede señalar cómo esos aspectos se dan en la vida cotidiana de los participantes dentro del grupo.

PROBLEMAS CON SOLUCIÓN CREATIVA

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es que los miembros de un grupo observen y exploren las actitudes grupales y las influencias interpersonales en la solución de problemas.

El animador propone al grupo que dé una solución creativa a un problema, para lo cual sus miembros deben llegar al consenso. Se les aconseja prestar mucha atención al proceso de discusión, pues al final tendrá que ser analizado en grupo.

A continuación, expone el problema, a resolver en unos 10 minutos: "Hace años, un comerciante londinense era deudor de una gran cantidad de dinero a una persona que le había hecho un préstamo. Este último se enamoró de la joven y bella hija del comerciante. Y le propuso un acuerdo: le cancelaría la deuda si llegaba a casarse con su hija. Tanto el comerciante como su hija quedaron espantados, pues no lo querían. El prestamista propuso que dejaran la solución en manos de la Providencia. Sugirió que pusieran una piedra blanca y otra negra dentro de una bolsa de dinero vacía; la joven debería sacar una de las dos piedras de la bolsa. Si sacaba la piedra negra se convertía sin más en su esposa y quedaba cancelada la deuda del padre. Si sacaba la blanca, permanecía con su padre y también quedaba cancelada la deuda. Si no aceptaba este juego providencial, el padre iría a la cárcel y la hija moriría de hambre. Obligados por la situación, el comerciante y su hija aceptaron. Salieron a un camino del jardín que estaba lleno de piedras. El prestamista se agachó para coger las dos piedras y con habilidad logró meter dos piedras negras en la bolsa. La joven cayó en la cuenta de la estratagema. Entonces, el prestamista pidió a la joven que sacara la piedra que iba a decidir tanto su suerte como la de su padre".

Se trata, en este punto, de que el grupo dé una solución en la que la joven pueda quedarse en compañía de su padre y que les fuera cancelada la deuda.

NOTA*: Una posible solución: La joven del cuento metió la mano en la bolsa, cogió una de las dos piedras y al sacarla, sin mirarla, y como por descuido, la dejó caer entre las demás piedras del camino quedando mezclada con ellas*.

LA FIGURA DE LA INTERVENCIÓN

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

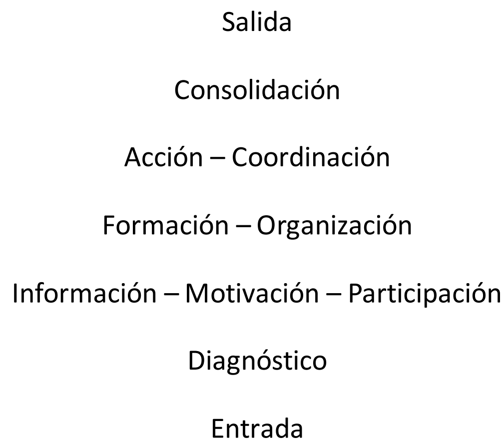
Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Sobre con fichas de cartulina que forman figura geométrica, cada una con una de las etapas del "proceso de intervención sociocultural" (uno por sub-grupo); material para escribir y dibujar.

El objetivo es que los miembros de un grupo conozcan las diferentes fases del proceso de intervención sociocultural.

El grupo se divide en pequeños sub-grupos de trabajo. El animador proporciona a cada uno de ellos un sobre que contiene piezas de cartulina que forman una figura geométrica. En cada una de esas fichas aparece una de las distintas etapas del proceso de intervención sociocultural. El grupo descubre la figura una vez que organiza las piezas.

NOTA: *La lectura de las frases, una vez formada la figura, se realiza de abajo hacia arriba, y de izquierda a derecha.*



TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN GRUPAL

LA RAYUELA DE LA EVALUACIÓN

Edad de los jugadores: 18 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Tiza para pintar en el suelo la estructura de la “rayuela”; objeto plano.

El objetivo es que los integrantes de un grupo descubran cuáles son y qué orden siguen las etapas o pasos que deben tenerse en cuenta a la hora de hacer una evaluación.

Se pinta en el suelo la estructura de la “rayuela”, y en sus casilleros, las etapas del proceso de evaluación. Los equipos, de ocho participantes, deben ordenar las tareas de este proceso siguiendo las reglas de la “rayuela”: el primer grupo tira un objeto en la fase que considera inicial y saltando en una pierna un participante va a recoger el objeto. Así sucesivamente, el mismo grupo sigue jugando mientras no confunda el orden de las etapas; de lo contrario, continúa otro grupo. Gana el equipo que acierta la secuencia de etapas de la evaluación.

NOTA: *Se establecerán las normas de la “rayuela” para que no haya confusiones.*

LA PELÍCULA GRUPAL

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Se puede poner a disposición de los participantes todo material significativo que colabore con las creaciones de las películas, como así también música, luces, micrófonos y otros elementos técnicos.

El objetivo es que los participantes puedan hacer una síntesis de lo realizado en grupo y evaluar el proceso grupal vivenciado.

El grupo se divide en subgrupos. El animador propone: "Conversen durante 10 minutos sobre lo que se ha realizado en el encuentro de hoy y cómo han percibido el proceso grupal. Luego traten de ordenar lo conversado en tres escenas de una posible película a realizar con dramatizaciones. Piensen qué título le pondrían, debiendo ser representativo del encuentro de hoy. Ensáyenla luego para dramatizar al grupo total".

Cuando todos los subgrupos han podido ensayar la película, se les sugiere que la representen nuevamente para filmarse con los celulares y ver si les gusta cómo sale, o bien para evaluar qué aspectos técnicos deben cuidar para cuando muestren su película al grupo.

Finalmente, cada grupo muestra su película sin decir el título, y tras cada presentación los espectadores arriesgan uno posible. Luego de las dramatizaciones, todos los participantes describen *grupalmente* una película que represente lo vivenciado en la jornada y le coloca título.

NOTA: *El animador aprovecha las películas para ir analizando los posibles conflictos que se expongan en ellas, sin por ello perder el ritmo y el humor.*

LA YAPA

- ✓ ***TÉCNICAS PARA DIVIDIR EQUIPOS***

PRIMERA LETRA DEL NOMBRE

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es unir o relacionar participantes de un grupo para que se conozcan o para realizar algún trabajo.

El animador reúne a todos los participantes cuyos nombres comiencen con la misma letra o cuya primera sílaba tenga la misma vocal.

Variante:

Participantes con el mismo signo; que cumplan años el mismo mes; otras consignas.

CARTULICOLORES

Edad de los jugadores: 8 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Cartulinas de varios colores (tantos como grupos se quieran formar); bolsa donde mezclar las cartulinas.

El objetivo es formar grupos de manera dinámica.

El animador coloca dentro de una bolsa trozos de cartulina de diferentes colores. Cada integrante del grupo saca uno y se dividen de acuerdo al color que les tocó.

NOTA: *También puede realizarse con diferentes formas de cartulina.*

DE PUEBLOS Y CIUDADES

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Cartulinas con nombres de pueblos o ciudades.

El objetivo es formar equipos de trabajo.

Se entregará a cada participante un papel con el nombre de un pueblo o ciudad, debiendo reunirse con quien tenga la misma ciudad o pueblo. Después de un tiempo, se vuelven a repartir otros papeles con nombres de otros lugares, pero esta vez se forman cuarteros y se presentan entre ellos.

LA CANCIÓN DIVISORIA

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Cartulina con nombre de una canción, por participante.

El objetivo es formar sub-grupos mediante una forma divertida.

En el centro del salón se ubican tantos papeles doblados como participantes haya. En cada papel está escrito el nombre de una canción. Para formar los grupos, cada participante deberá

tomar un papel y cantar la canción correspondiente en voz alta, hasta juntarse con el resto de los participantes que sacaron la misma canción.

NOTA: *Se seleccionan tantas canciones como grupos se pretende formar.*

LOS REFRANES

Edad de los jugadores: 16 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Tantos refranes (escritos en cartulinas) como grupos se pretenda formar (cada cartulina será cortada en tantas partes como miembros deba tener cada grupo).

El objetivo es agrupar a los miembros de un grupo.

Se entrega a cada participante un trozo de cartulina con el fragmento de un refrán, invitándolos a que se reúnan con aquellos que completen, con sus fragmentos, la frase.

NOTA 1: *También se puede realizar con figuras geométricas, globos de colores, etc.*

NOTA 2: *En caso de utilizar esta técnica para organizar equipos de trabajo o previamente a alguna otra técnica grupal, se sugiere seleccionar, en lo posible, refranes relacionados con la cuestión o temática a tratar.*

"MOSTRAME TU ZAPATO"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Ninguno.

El objetivo es formar grupos de trabajo.

Los grupos se formarán de acuerdo al talle de calzado de los participantes, por ejemplo: un grupo será del 34 al 36, otro del 37 al 39, etc.

NOTA: *Para hacerlo más divertido, se puede proponer a los participantes no mencionar su talle, sino mostrar el número del calzado al compañero (levantan un pie o se descalzan).*

"TRAEME TU SILLA"

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Una silla y un dibujo por participante.

El objetivo es formar grupos de trabajo.

Debajo del asiento de cada silla se pega un dibujo. Los participantes que tienen la misma imagen deben reunirse acarreando su banco.

“VAMOS AL CINE”

Edad de los jugadores: 12 años en adelante.

Cantidad de participantes: Indeterminada.

Recursos materiales: Papeles con nombres de películas (las películas se deciden en función de la edad de los participantes) y los de sus respectivos actores y actrices.

El objetivo es formar grupos de trabajo.

Cada participante saca de una bolsa un papel con el nombre de una película, actor o actriz. Los grupos se formarán uniéndose los que tienen el nombre de la película con los que tienen los nombres de la pareja principal de la misma, por ejemplo: quien saca “Mujer Bonita” se reúne con el que saca “Julia Roberts” y con quien tiene “Richard Gere”.

NOTA*: El animador debe armar los juegos (película-actor-actriz) con tantas partes como participantes quiera en cada grupo, de modo que si éstos deben ser más numerosos, puede incluir, por ejemplo, “actor/actriz secundario/a”.*

Bibliografía Consultada

- Pavlovsky, E. y Kesselman, H., *Espacios y creatividad*, Buenos Aires, Ed. Búsqueda, 1980.
- Rodulfo, R., *El Niño y el significante*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1999.
- Scheines, G., *Juegos inocentes, juegos terribles*, Buenos Aires, Ed. Eudeba, 1998.
- Winnicott, D. W., *Realidad y juego*, Barcelona, Ed. Gedisa, 1971.
- Textos de Mónica Kac http://produccionescritas.blogspot.com.ar/
-